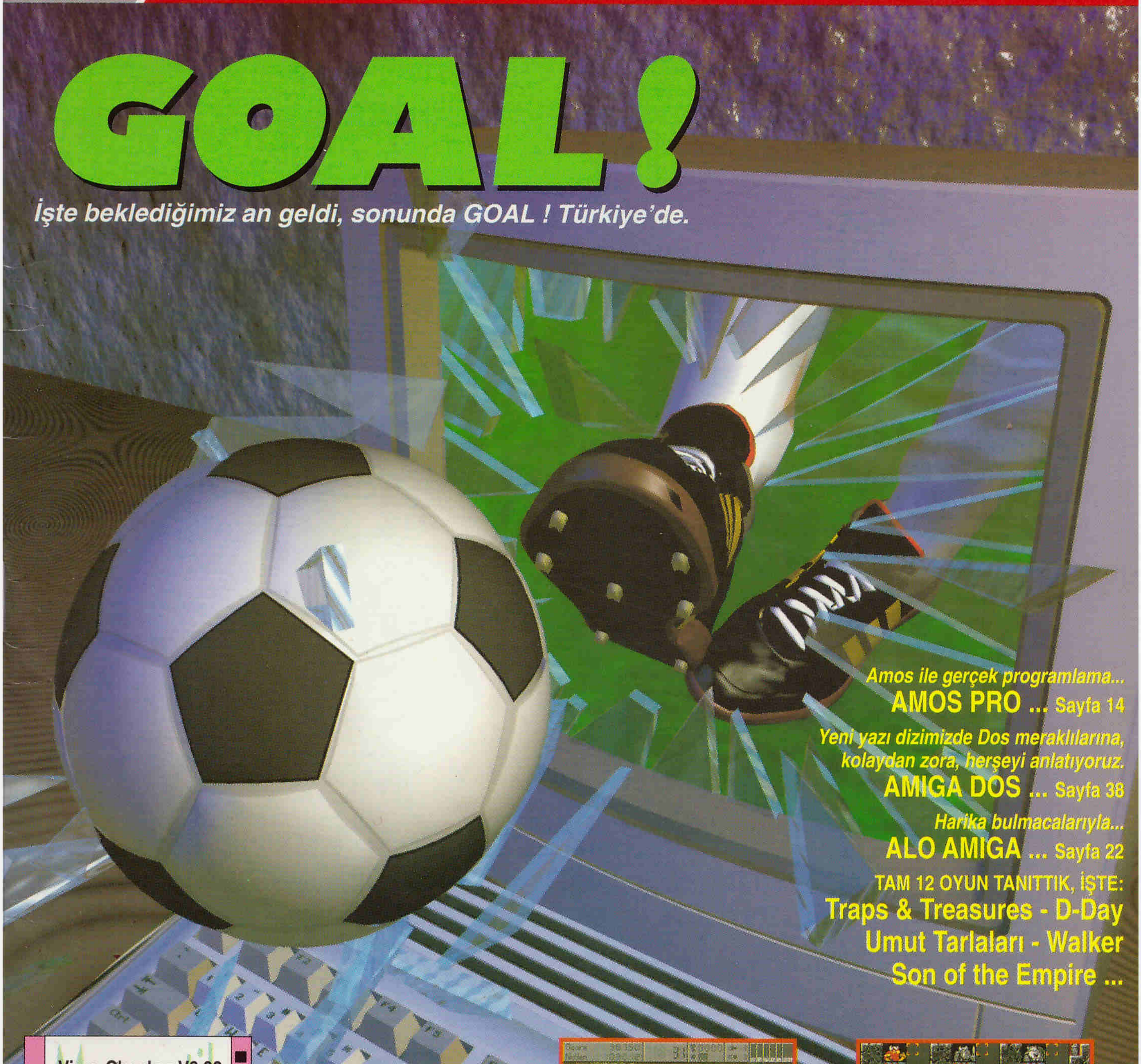
SAYI 6
TEMMUZ - AĞUSTOS 1993
K.D.V. Dahil
20.000 TL

AMIGA DERGİSİ



GOAL!

İşte beklediğimiz an geldi, sonunda GOAL ! Türkiye'de.

Amos ile gerçek programlama...
AMOS PRO ... Sayfa 14

Yeni yazı dizimizde Dos meraklılarına, kolaydan zora, herşeyi anlatıyoruz.
AMIGA DOS ... Sayfa 38

Harika bulmacalarıyla...
ALO AMIGA ... Sayfa 22

TAM 12 OYUN TANITTIK, İŞTE:
Traps & Treasures - D-Day
Umut Tarlaları - Walker
Son of the Empire ...

Virus Checker V6.22
Dir Master V1.1
3D-Edit, Connex
Rot, Space Wars

06

Daha verecek şeyler bitmedi. Bu ay kazanılması gereken bir **A500 PLUS**'ımız var. Tüm yapmanız gereken şey; Türkiye'nin tek ***AMIGA*** dergisinin **EN İYİ 50** oyun listelerine oy göndermek. Katılmak için gerekli bilgiler 78. sayfada.



Son zamanların en iyi tek disketlik oyunu; UNIVERSAL WARRIOR



Ayın en sıcak oyununda kayıp Viking'leri kurtarıyoruz; İşte LOST VIKINGS


ÜLKER
Bu sakızın tadı özel,
çıkartmaları son model
SÜPER OTOMOBİLLER SERİSİ
ÜLKER
AUTO 93
OTOMOBİL ÇIKARTMALI
KAVUN AROMALI
BALONLU SAKIZ
"AUTO 93"
Otomobil çıkartmalı sakız
5 adet ambalaj gönderen herkese "Poster Albüm" hediye
ÜLKER
SÜPER OTOMOBİLLER SERİSİ
5 Auto 93 ambalajı bir zarfa koyun P.K. 30 34472 Aksaray/İSTANBUL adresine postalayın, hediyenizi alın

Directory

Bu sayı oyunlara doyacaksınız. Goal, Walker, Lost Vikings ... Tam *12 oyun* tanıtıyoruz! İştee...

OYUNLAR

EN İYİ 50'yi yakalayın, A500 PLUS'ı KAZANIN

Moda Bilgisayar Sistemleri Ltd. Şti. Adına Sahibi ve Sorumlu Yazı İşleri Müdürü **M. Celal Hallaç** Editör **Ersen Alptekin** Grafik Tasarım & Ofset Hazırlık **Ümit Ertek, A. Yağmur Tatay, Turgut Tunçay, Halil Bal** Kapak Tasarım & Hazırlık **Serdar Yetiş** Teknik Araştırma **Vedat Hallaç, Tolga Kahraman, Volkan Uçmak, Kıvılcım Hindistan, Oktay Mithat Olut** Halkla İlişkiler **Hakan Timurkaynak** Mali İşler **Ufuk Ertek** Katkıda Bulunanlar **Gonca Güreken, Melih Rona, Umut Çelenli** Ankara Temsilcisi **Can Yalçın** İzmir Temsilcisi **Yavuz Öztaşan** Film Çıkış **Kubbealtı Dizgi Merkezi** Renkayrımı **Ağaçkakan Ltd. Şti.** Baskı **Şedele Matbaası** **Sektör Dışı Reklam Rezervasyon** Betül Erdoğan, Nazmiye Beşe : 9 (1) 257 43 43 **Sektör İçi Reklam Rezervasyon** Hakan Timurkaynak : 9 (1) 349 96 35 **Yönetim Yeri** Sakız Sokak Berkel Apt. No. 6 / 7 81300 Kadıköy / İstanbul Telefon : 9 (1) 349 96 35 Fax : 9 (1) 349 97 26 **Yazışma Adresleri** P.K. : 41 - 81311 Bahariye / İstanbul, P.K. :148 - 06660 Küçükesat / Ankara

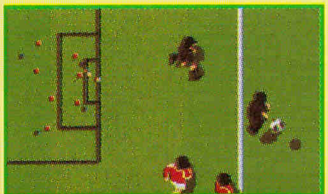
İlan İndeksi



Ancient Art of War In the Skies
Çok hareketli bir strateji-simulasyon.



D-Day bu ayın ikinci savaş oyunu.



Süppeeer, beklenilen oyun sonunda ülkemizde; **G O A L !**



Football Tactician taktik yeteneklerinizi gösterebilmenizi sağlıyor.



Çok şirin, harika ve çok yeni; **LOST VIKINGS**



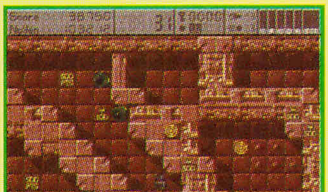
Son Of The Empire'ın meraklıları sonunda oyunlarına kavuştu.



Nefis, çok zevkli, düşündürücü... **Traps & Treasures**



Yeni bir Türk oyunu; **UMUT TARLALARI**



Ayın iyi oyunlarından biri de **Universal Warrior**



Teknolojik savaşlar böyle ilginç oyunlara neden oluyor. işte **Walker**!

İnterlace

Yeni Amiga modelleri, çıkacak muhteşem oyunların listesi, Imagine 3.0 ...

ARKA KAPI

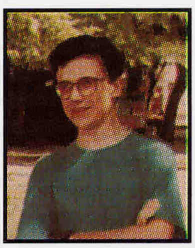
Epic - The Power - Oops Up
Venus The Fly Trap - Baby Joe
Rotor - Last Ninja3 - Locomotion
Jaguar XJ 220 - Nova 9
Monkey Island II - Troddlers
Vroom - Pipe Dream
Turrican 2 - Spy Who Loved Me
Simpsons - Unreal
James Pond 2 - Supremacy
Alien Storm - Battle Squadron
R-Type II - DynaBlasters

Ayrıca takıldığınız oyunların çözümlerini aramak üzere halka açık mektup bölümü ekledik. Sorular da cevaplar da sizden...
Nasıl, iyi mi?

MANYETİK PAKET

VirusChecker V 6.22
DirMaster V1.1 - 3D Edit
Connex - Rot - SpaceWars
Snoopdos

Editör'den



Bu ay sevgili editörümüz Mersin'e gitmek zorunda kaldı ve mecburen denize filan girdi. Bu yüzden bu aylık yerine ben bakıyorum. Tanışalım, ben eski derginiz Komodor'da Tiyolar & Tuzaklar'ın yazarı Tolga. Artık bu dergide de beraberiz. Bu arada bu ay sıcaklar dolayısıyla bu sayı Temmuz/Ağustos sayısı olarak anılacaktır! Bu sayıdan itibaren oyun yazılarıma da rastlayabilirsiniz, dikkatli olun!..

Gelelim bu ayın açılış konuşmasına, duyduk ki sevgili distribütörümüz artık ShowRoom'u kaldırmış ve teknik servisini olabildiğince küçültmüş. Eh, bir distribütör olarak ne yapıyorlar bilemiyoruz. PC piyasasına girmeye çalışıyorlarmış ama o sektörde yeni bir firmayı daha kaldıracak yer kalmadı. Zaten piyasanın canavarları acemileri çıtır çıtır yiyor. Dünkü rüyamda Amiga'nın geleceği ise gerçekten tehlikede idi. Teleteknik ile bu konuda görüşmeye çalışacağız ve başarılı olursak gelecek sayımızda hep birlikte neler olduğunuz anlayacağız. Gerçi bize pek **"sıcak"** bakmadıklarını duymuştuk, bakalım ne olacak. Ancak daha çok destek, daha iyi bir çalışma istiyorsak bunun için elimizden geleni yapmalıyız. Hala 20.000 TL'ye bu kalitede çıkabilme savaşı veren bir dergiye tüm görevleri yüklememeliyiz. Haydi beyler bir el atalım şu konuya. Bizler sadece tüketici değil "AMIGA TÜRKİYE" topluluğuyuz. Bu konudaki gelişmeler bizlere bildirilmeli, ileride neler olacağını bilmek istiyoruz. Ne yapacağını bilemeyen bilgisizler ordusuyla kaderine terkedilmek isteyenler bilgisayarları bozulana kadar oyun oynamaya devam edebilir, daha sonra da hiçbir şekilde ilgilenilmeyen ve çalışmayan Amiga'larını çöpe atabilirler! Değil mi? Neyse daha fazla tadınızı kaçırmayayım da derginizi zevkle okuyun. Eylül sayısında buluşmak üzere...

interlace

Haberler, Yeni Ürünler, Son Gelişmeler...

DARKSEED'İN BAŞARISI

Software Publisher's Association Excellence'ın 1993 yazılım ödüllerinden En İyi FRP/ADVENTURE kategorisinde DARKSEED ile ödüle hak kazanan Cyberdreams başarılarını kutladı. Ödül de Darkseed'in kutusuna ne kadar yakışmış değil mi?



Cyberdreams'in (UK) yöneticisi Mark Scriven ise ilk ürünleri ile böyle bir ödüle layık görülmekten sonderece mutlu görünerek mesajını iletti ; "Darkseed için çalışan herkes bu ödüle kendi çalışmalarının takdiri olarak bakabilir".

Başarının üzerine popolarını yayıp oturmak yerine çalışmalarına hızla devam eden Cyberdreams ***Darkseed II*** için kolları sıvamış bulunuyor. Darkseed'i bitirebilmek için erittiğimiz beynimizin kalan kısımlarını da eritebilmek için böyle bir girişimde bulunduklarından eminiz. Ancak bu oyunun çıkış tarihi hakkında henüz bir fikrimiz yok. Bekleyelim bakalım...

AA-45

NE GİYMELİ?

'93 yaz koleksiyonunda Penyelux çok renkli jeanlere de yer verdi. Sarı, kırmızı, black black, yeşil, saks mavi ve mavi renklerde çalışılan jeanler büyük ilgi gördü. Jeanlerin yanısıra, jeanleri tamamlayan baskılı t-shirt'lere de Penyelux koleksiyonunda sık sık rastlanıyor. Jean fiyatları 350.000.- TL, t-shirt fiyatları ise 200.000.- TL. Penyelux bu ürünlerle ilgili çalışmalarını genişleteceğini bildiriyor.



AMIGA CD KONSOL



Commodore yepyeni bir bilgisayarla piyasaya girmeye hazırlanıyor, **CDTV II**. Uzun zaman önce yetkililerce bir hayal ürünü olarak nitelendirilen çizim pek de hayal ürünü değilmiş. Çıkmayacağı belirtilen CD konsolun yılbaşına doğru piyasada olacağı belirtiliyor. Üstelik ilgili yazı bilgisayar dünyasının gazetesinde (CTW) yayınlanıyor. Commodore bu konuda herhangi bir yorumda bulunmazken kulaklara çalınan ve içeriden sızan bilgilere göre kutunun içindekileri şöyle belirtmek mümkün: s CD sürücüsü s Konsol tipinde ancak klavye ve 3.5" disk sürücü bağlanabilme s 68020 işlemci (A1200'de olduğu gibi) s AGA grafik özelliği (A1200 ve A4000'de olduğu gibi) s 2MB RAM s CDTV yazılımları uyumluluğu s Düşük fiyat

Bu belirttiğimiz özelliklerde dış piyasada en çok tutulan modellerden biri de SEGA'nın Mega CD'si. Fiyat konusunda ise Commodore bu alana da el atmak üzere. Gerçi Mega CD sprite kontrollerinde çok daha üstün olsa da işlemci, renk ve çözünürlük konusunda Amiga çok daha üstün görünüyor. Gerçi CDTV başarısızlığından sonra bu tip bir bilgisayara el atıp atmayacakları oldukça merak ediliyordu. Konsol meraklılarının da bir Amiga modeli bulabileceklerini düşünmek oldukça ilgi çekici çünkü hemen hemen her alanda başarı göstermeye başlayan Commodore firması artık yediden yetmişyediye hitab edebilecek. Oyun severler AMIGA CD konsolda aradıklarını bulabilecekler, çünkü bir CD'ye 660 MB data depolamak mümkün. Bu kadar alanda kullanılabilecek müzik, ses efektleri, grafik ve animasyonları düşünmek bile kulağa çok hoş geliyor. Ayrıca bunların hepsinin hızlı bir AGA'da olabilmesi sonuçları daha da mükemmelleştirecek. Bu alanda Amiga'nın Sega karşısında kaybettiği Sprite ve Background işlemlerinin açığının animasyon dataları ile giderebilmesi mümkün. Ayrıca çözünürlük ve renk alanındaki üstünlükleri ile ucuzluk faktörü AGA CD'yi piyasadaki rakibinden üstün kılıyor. Eh, ülkemizde de yeterince oyun meraklısı olduğundan eminiz.

	Amiga	Mega CD
İşlemci	68020	68000
Hız	14MHz	12MHz
Palet	14 Mil. Renk	4096 Renk
Renk	256	64
Grafik Donanımı	Sprite, Scroll, dual-playfield	Sprite ve arkaplan boyut hesaplama, Sprite çevirme, CD görüntü.
Ses	4 Kanal	8 Kanal
Çözünüm	320x200 (en az)	300x200


MOMENTUS®
ART-TECH
Teknoloji ve sanatın uyumu mükemmeli yarattı...
Momentus,
zamanın sanata
dönüşümünü yaratan
üstün bir teknolojinin
ürünü.
Yapısı "çok özel" MNG
MOMENTUS
CHRONOGRAPH
ALARM
• Çift alarm
• Kronometre
• Yerel saat
• 24 saat ayarı
• Takvim (Ay-Gün)
• Timer (Geri sayma)
• 30 M. WR
• 2 yıl ömürlü pil
MOMENTUS®
ART-TECH
ORİJİNAL GARANTİ KARTI OLMADAN SATIN ALMAYINIZ.
MNG*
(Momentus New Gold): Uzay araştırmaları için geliştirilmiş titanium'un dayanıklılığı ve altın'ın eşsizliğini birleştiren, saati dış etkenlere karşı korumada teknolojinin ulaştığı en son nokta...
Türkiye Genel Distribütörü ve Merkez Servis:
Merkez Saatçilik Tic. Ltd. Şti.
Halaskargazi Cad. 214/5 Osmanbey-İstanbul
Tel: 246 24 29 - 241 44 02

"OYUNMANYA !"

Burası tam lamıyla oyun meraklıları için. Yaz sonrası oyun yığılmasına hazırlanan yazılım firmalarının nelerle uğraştığını merak ediyorsanız tam size göre bir haber hazırladık. Çeşitli kaynaklardan derlediğimiz bilgileri biraraya getirdik ve işte yayınlıyoruz. Bakalım kimler nelerle uğraşıyor, nelere hazırlanıyor. Kısa zamanda hepsine kavuşacağız, merak etmeyin. İşte ***AMIGA***'nızın özel oyun haberleri:

BLACK LEGEND

Henüz çok yeni ve hiçbir oyun piyasaya sürmemiş olan Black Legend, Amiga'nın en ünlü demo gruplarının programcılarının birleşerek kurduğu bir firma. Alcatraz, Scoopex, Static Bytes, Spaceballs, Fraxion gibi gruplar bakalım demoları kadar güzel oyun yapabilecekler mi? Şu anda yaklaşık 35 oyun üzerinde çalışıyorlar.

BULLFROG

Bullfrog çok yakında, büyük ihtimalle yılın oyunu seçilebilecek kalitede olan, SYNDICATE'i piyasaya sürecek. Yabancı bir bilgisayar dergisinde Bullfrog Syndicate'in A1200 versiyonunu gösterdi ve herkes grafiklerin mükemmelliği karşısında hayrete düştü. Bu yıl ayrıca Pip, Creation gibi oyunları da piyasaya sürecek olan Bullfrog, AGA makinalar için bir de fractal landscape demo hazırladı. Mouse kontrollü bu demo inanılmaz güzellikte. Bu rutini kullanan bir uçak simulasyonu tüm diğer oyunları sollar. Bullfrog diğer oyun projelerini saklıyor, çünkü diğer firmaların aynı konularda oyun yapmasını istemiyor.

KRISALIS

Krisalis'in yakında piyasaya süreceği oyunlar Arabian Nights ve Soccer Kid'in AGA versiyonları.

MINDSCAPE

Mindscape de AGA makinalara kancayı takanlardan. Simlife, Sim Farm ve Simcity 2000'in AGA versiyonları piyasaya sürülecek. Örneğin Simlife'ın AGA versiyonu 640 x 480 çözünülürlükte 256 renkte geçiyor. Yeni çıkaracağı oyunlardan Captive 2 sadece AGA için programlanıyor. Legends 2, Son of Empire ve Gameboy'dan ünlü Alfred Chicken yakında Mindscape'in Amiga'da çıkaracağı oyunlar. Wing Commander 2 ve PC'nin ünlü Ultima Underworld serileri de şu anda sadece proje aşamasında.

TEAM 17

Team 17 tamamen AGA'ya gidiyor. Overdrive adlı araba yarışı Team 17'nin normal Amiga'lar için son oyunu olacak. Oyunlar üzerinde 3 grup halinde çalışan Team 17 yakında Body Blows'un 8 disketlik ve Hard Disk'e install edilebilen AGA versiyonunu çıkaracak. Alien Breed 2 ve Project-X 2 hemen ardından çıkacak oyunlar ve AGA ile mükemmel sonuçlar verecekler. Project-X 2 8 yöne hareket eden bir shoot'em up olacak.

MILLENIUM

James Pond'un AGA versiyonu çıkmak üzere, Robocod AGA henüz geçen günlerde çıktı. James Pond 3 (Operation Starfish), Diggers, Beastball ve Dino-worlds çıktığında ayrıca AGA versiyonları da yapılacak. Sadece normal bilgisayarlar için çıkacak oyunları ise Flags, Battletoads ve Wing Commander'ın mission diskleri.

INTERPLAY

Interplay Super Nintendo'nun hit oyunlarından The Lost Vikings'i piyasaya sürdü (ve bu ay bu dergide açıklandı, eheh..) Bu sene çıkaracağı oyunlar arasında Castles II, Buzz Aldrin's Race into Space ve hem AGA hem normal versiyonu yapılacak olan Star Trek.

DID

Ocean adına 6 oyun yapmak için kontrat yapan firma Epic 1 halkırıklığını düzeltmek için Oddysey adında Epic 2'yi programlıyor. Bu sefer gayet esaslı gelen oyun gözlerinizi yuvasından fırlatacak. Üzerine resim sarılı vektör grafik ve lineer olmayan dizayn ile 80 ayrı görevi olan bu harika oyunu piyasaya sürecek. Inferno ise son derece büyük bir alanda geçen modern bir uçak simulasyonu. F117, EFA veya F-22 seçebildiğiniz bu oyunda oyunun maksimum derecede realistik olması için DID Princeton üniversitesinden mühendislerle çalışmışlar. Bu iki oyun da çok büyük ihtimalle sadece AGA için olacak.

GREMLIN

Sonbaharda Zool 2'nin piyasaya çıkması bekleniyor. Bu oyun ayrıca AGA ve CDTV için de yapılacak. Ayrıca uzun zamandır beklediğimiz Litil Divil da CDTV'ye geçirelecek. Bu yıl 8 oyun çıkarması bekleniyor.

PSYGNOSIS

The Second Samurai, müthiş oyun The First Samurai'nin yeni bölümü. Grafikleri Teoman Irmak adındaki bir Türk tarafından yapılan oyun beat'em up/arcade listelerini bayağı zorlayacak. Prime mover adlı motorsiklet yarışı bayağı hızlı görünürken Hıred Guns adlı oyunla da Psygnosis RPG hayranlarını mutlu edecek. CDTV için Dracula ve Microcosm adlı oyunları çıkaracak olan firma, A1200 içim 2 oyun çıkaracak. Ayrıca Armour-Geddon 2 ve Creepers şu sıralar dergilerde reklamlarını gördüğümüz, ve her an çıkmasını beklediğimiz oyunlar.

OCEAN

Çıkaracakları tüm oyunlar büyük ihtimalle her iki standart- normal ve AGA makinalar için ayrı ayrı hazılanacak. Universal Monsters, FA Premier League, International Open Golf Championship, Burnıng Rubber, Jurassic Park ve Ryder Cup Golf gibi oyunlar çıkaracak olan Ocean ünlü karikatür kahramanı Lobo'nun oyununu sadece AGA makinalar için yapacak.

MICROPROSE

Civilization'un AGA versiyonunun çıkmasını her an bekliyoruz. Belki yılın en ilginç simulasyonu Dogfight olacak. Sopwith Camels'lerden F-16'lara kadar değişen 12 tür uçağı kullanabildiğimiz bu oyun klasik bir hava savaşı. Magnetic Scrolls Microprose için Legacy adında 3D RPG yapacak. Bu arada F-117A, Sub War 2050 ve Fields of Action adında oyunlar da hazırlıyor.

UBISOFT

Dynablaster ve BC Kid'i gibi ünlü oyunları hazırlayan firma bu sene mükemmel bir platform oyunu piyasaya sürecek: Yo Joe!

VIRGIN

Virgin Goal'ü piyasaya sürdü ve yeterli dikkati topladı. Virgin artık eskisi gibi basit budget oyun yapan bir firma değil, müthiş bir atak yaptı ve en kaliteli oyunları piyasaya sürmeye başladı. Sega ve Acclaim firmalarıyla görüşerek en ünlü Genesis oyunlarını Amiga'ya dönüştürme kararı aldı. Westwoods Studios (Legend of Kyrandia'dan hatırlayın) Lands Of Lore'u yakında sadece AGA olarak piyasaya sürmeye hazırlanırken Dune II ise bitti. Bu arada yine Virgin için çalışan Revolution Software harika grafik advanture oyunu Be-



şimdi bizi izleyin!
PEUGEOT
CYCLES
PEUGEOT - BİSAN YETKİLİ SATICILARINDA
Türkiye Distribütörü;
BİSİKLET SANAYİİ A.Ş.
İSTANBUL (Show Room) : Büyükdere cad. No:87/1 Mecidiyeköy - İSTANBUL Tel: (1) 275 40 06 - 275 40 99 - 275 35 64 - 275 34 98 * İZMİR : (51) 88 20 10 - 88 92 21 - 22 * ADANA : (71) 57 09 75

neath the Steel Sky'ı AGA ve ECS makinalara, Lemming'i andıran Todder adlı oyunu normal Amiga'lar için hazırlıyor.

u **SYSTEM 3**

C64'ün en ünlü firmasında pek aktivite yok. Sadece Silly Putty 2'yi normal ve AGA makinalara hazırlıyorlar.

u **RENEGADE**

Andrew Braybrook Uridium 2'yi bitirmek üzere. Bu oyun belki Amiga tarihinin en iyi Shoot'em up'ı olacak. Ruff'n'Tumble adında etkileyici bir platform oyunu hazırlayan firma, ayrıca Chaos Engine'i AGA makinalar için hazırlamayı düşünüyor.

u **DIGITAL INTEGRATION**

Tornado sonunda bitti. Firma bu oyunun üzerinde yaklaşık 2 senedir uğraşıyor. Bilgisayarlar arası bağlantı kurularak da oynanabilen bu oyunda 54 görev olacak. Görmeye alıştığımız uçak simulasyonlarındaki vector grafiklerden daha gelişmiş bir rutin kullanan oyun büyük ihtimalle AGA için çıkacak.

u **KONAMI**

İki adet gayet gecikmiş oyun üzerinde çalışıyorlar. Batman Returns ve Frontier. Özellikle Frontier'ın çok güzel olması bekleniyor. Fakat bu iki oyun gecikmeye devam edecek. Ne zaman çıkar belli değil.

u **CORE DESIGN**

Firmanın birçok yeni projesi var: Darkmere çok büyük bir alanda geçen izometrik bir adventure. Blaster her yöne hareket edebildiğimiz bir shoot'em up. Wonder Dog, orjinali CDTV'de çıkan bir oyun, firma şimdi onu normal Amiga'lara dönüştürmeye çalışıyor. Son olarak Curse of Enchentia II (project Rolf) hem normal hem de AGA makinalar için hazırlanacak.

u **ADVENTURESOFT**

Simon The Sorceror, henhangi bir LucasArt oyunuyla (Indiana Jones gibi) rekabet edebilecek güzellikte bir grafik advanture. Büyük ihtimalle AGA versiyonu da piyasaya çıkacak.

u **ELECTRONIC ARTS**

Daha önce Genesis/Megadrive oyunlarını Amiga'ya çevirerek kazandıkları başarılardan gayet memnun olan firma bu yolda devam edecek. EA Ice Hockey ve Space Hulk adlı oyunları piyasaya sürecek.

u **LANKHOR**

Şu anda üzerinde çalıştıkları, ve duyduğumdan beri büyük bir istekle çıkmasını beklediğim oyun: Vroom II..

u **EUPHORIA PRODUCTIONS**

Project X'i utandıracak, tam anlamıyla ağzınızın suyunu akıtacak bir Shoot'em up hazırlıyorlar. Oyunun adı Disposible Hero.

u **US GOLD**

Blades of Destiny adlı 8 disklik FRP'yi geçtiğimiz günlerde piyasaya sürdü. Flashback, Legends of valour ve Street Fighter 2'nin AGA versiyonları hazırlanıyor.

u **DIGITAL ILLUSIONS**

Ünlü Pinball Dreams ve Pinball Fantasies'den sonra Pinball Illusions'ı piyasaya sürüp bu pinball olayını bırakacak. Hardcore adlı shoot'em up'ı, Ben E factor adlı zeka oyununu, Malfunction adlı Chaos Engine tipi oyunu piyasaya sürecekler.

u **THALION**

Amberstar'ın devamı niteliğindeki Amberstar'ı piyasaya sürecek ve yine vector'lere texture sarılması rutini kullanılacak. (Legends of Valour'daki gibi) No Second Prize 2 şu anda programlanıyor, oyun daha hızlı ve daha detaylı olacak. Lionheart 2 ise sadece AGA için yapılıyor.

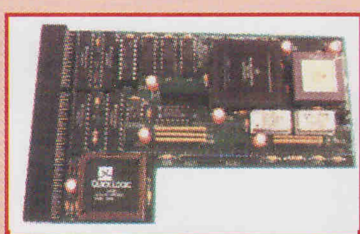
u **ICE**

Sadece Total Carnage (Smash TV 2) adlı oyunu programlıyor, geri kalan zamanlarda da güneşleniyorlar.

Eh, pek de boş durdukları söylenemez değil mi? Şaka bir yana AGA üzerine yoğun çalışmalar başladı. Firmalar A1200'ün gerçek değerini anlamış görünüyor. Ancak sanıyorum ki biraz daha satılmasını beklediler.

Commodore'un ne yapacağı pek belli olmuyor. Ancak AGA'yı yeterince tanıdıktan sonra gerçekten de Amiga'nın adına yakışır bir bilgisayar olduğuna karar verdik ve Commodore'un gelişiminden mutluluk duyuyoruz, ayrıca yeni oyunları sizlerle birlikte dört gözle bekliyoruz. Pek yakında AGA oyun tanıtımlarını ve çözümlerini dergimizde görebilirsiniz. Tabii ki ancak 1200'ünüz varsa bu oyun tanıtımlarından yararlanabiliyor olacaksınız.

DAHA HIZLI A1200



GVP'den sonra yeni bir ürün daha A1200'ünüzün hızına hız katmak için hazırlandı. **M1230 XA** (***MicroBotics***) A1200'ünüzü standart hızının beş katına çıkarabiliyor. İstenilen hızda işlemci takılabilmesi ilginç bir özelliği, fakat bunun yanı sıra toplam 128 MB'a kadar Fast-Ram'i standart 1-28 MB'lık 40 nano-saniyeye kadar SIMM'lerle kullanabilmesi büyük yetenek doğrusu. M1230 XA 68882, 50 MHz 68030 ve gerçek zaman saati ile birlikte geliyor ve istenirse FPU takılabiliyor. Diğer işlemci seçenekleri ise, 33 MHz '030 ve 40 MHz EC030 (MMU'suz) olarak belirtiliyor. Seçilen konfigürasyon ve hafızaya göre fiyat belirleniyor fakat standart modeli bir A1200 kadar daha ediyor.

AW-82

AUTO'93

Ülker AUTO'93 yeni aroması ve kaliteli otomobil çıkartmalarıyla tüketicinin ilgisini kazandı. Kavun aromalı Auto'93; özel kokusu, tadı ve açık kavuniçi rengiyle piyasadaki diğer sakızlardan çok farklı. Ayrıca sakızın içinde çok özel çıkartmalar var.

1993 model ünlü otomobil markalarının fotoğraflarının yer aldığı çıkartmalar Almanya'da hazırlanıyor. Otomobil çıkartmalarının baskı kalitesi otomobil meraklısı herkesin beyenisini kazanacak nitelikte.

Tüm koleksiyonu tamamlamak isteyen herkesin "**Özel Poster Albüm**"e sahip olması mümkün. 5 dış ambalajı P.K. 30 Aksaray/İST. adresine gönderen herkese bu Poster Albüm postalanacak. Ayrıca Tüm koleksiyonu tamamlayanlar için farklı armağanlar da var. Araba meraklılarına duyurulur.



Harddisk Sahibi Olmak isteyenlere

Süper kampanya
15 AĞUSTOS SON GÜN
Garantili

Amiga 1200 için

SADECE İLK 40 KİŞİYE ÖZEL FİYAT

60 Mb Harddisk 375 $

SADECE İLK 60 KİŞİYE ÖZEL FİYAT

42 Mb Harddisk 275$

A1230TURBO +
1MB 32 BIT RAM İLE
68030/40 MHz.

İLK 20 KİŞİYE
680$

1 TAŞLA 5 KUŞ

Bu kampanyada AMIGA 500 PLUS TELETEKNİK'İN, GVP A500 HD8+, 127 MB HARDDİSK VE RAM'LER İSE AKAR Co. GARANTİSİNDEDİR.

SİZİ UYARIYORUZ !.....

AMIGA 1200'e takılan Harddiskler 2.5'' IDE olup, sadece 1200'ün içindeki özel harddisk yuvasına takılır. Disk Driver'ın çıkarılıp yeriner 3.5'' IDE harddisk takılması özel bir teknoloji ile üretilen ve tamiri şu anda Türkiyede mümkün olmayan Amiganızın kullanımı açısından hem sakıncalı, hem de Disk driver'ın orjinalliği bozup dışarıya verilmesi yanlıştır.

Amiga 500 ve Plus için

GVP
A500 HD8+
127MB
HARDDİSK
İLK 60 KİŞİYE
600 $

Bu sayfadaki tüm fiyatlar Sadece 15 Ağustos'a kadarTRON tarafından yapılan kampanyada geçerlidir.

Disket Kutusu Hediyeli Orjinal
1 ADET

GVP
A530 TURBO
127MB
HARDDİSK
İLK 36 KİŞİYE
800 $

AMIGA 500 PLUS
GVP A500HD8+
127MB HARDDİSK
2 MB CHIP+ 2MB FAST
TOPLAM 4 MB RAM
Oyun Orjinal Hediyeli
HER ŞEY DAHİL
İLK 24 KİŞİYE
1150$

Hemen Teslim isterseniz Taksitle

VISA

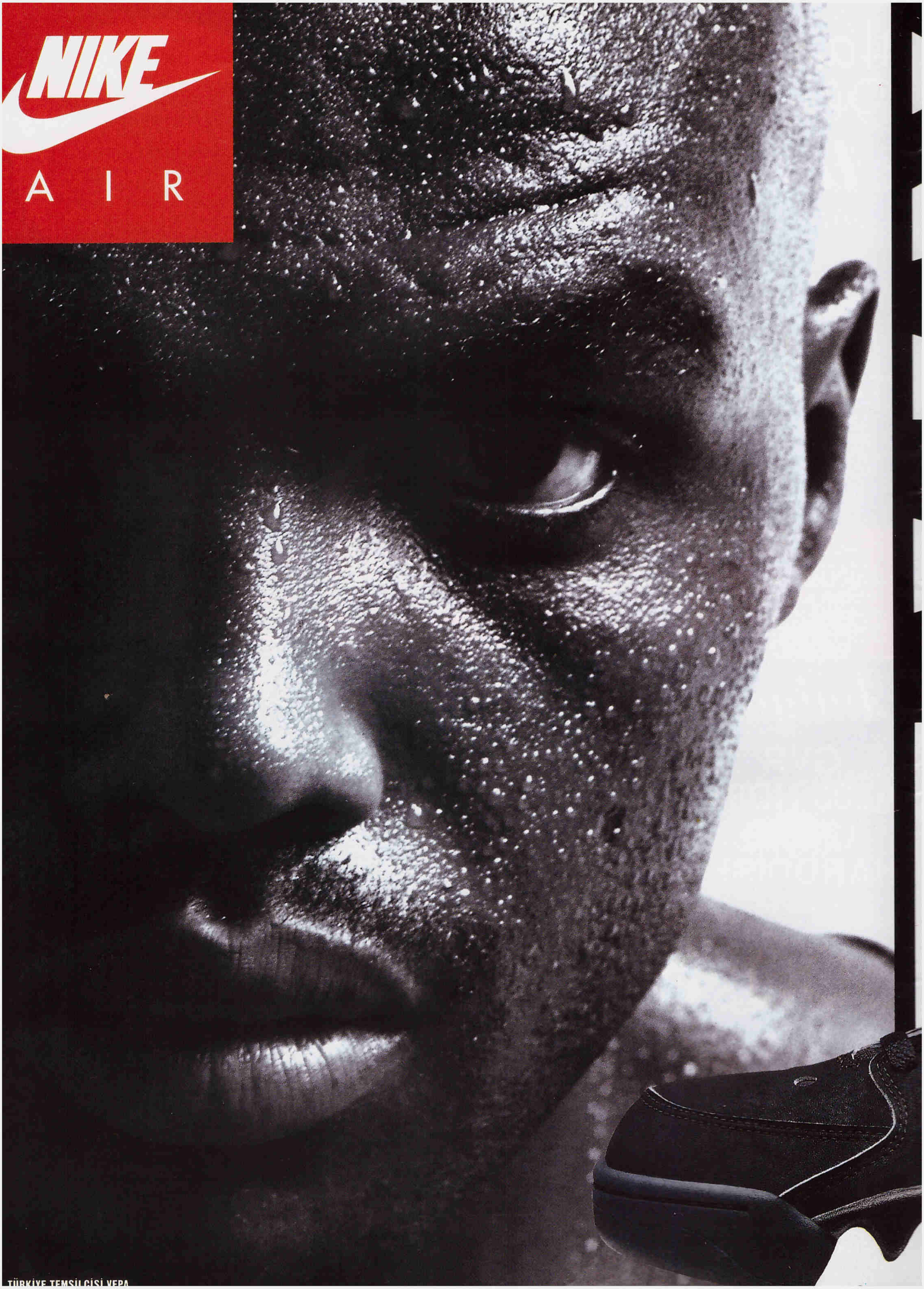
Amiga 500, Plus ve 2000 için

SUPRA 28 TURBO 350 DM

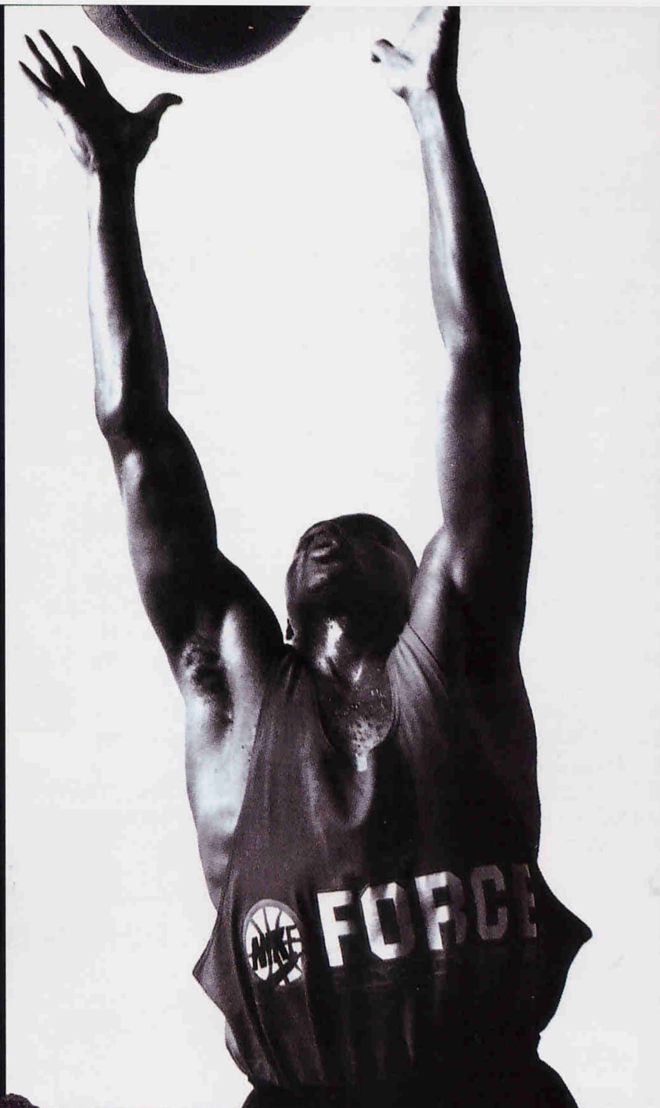
FİYATLARA KDV EKLENECEKTİR. $ KURU GARANTİ BANKASI DÖVİZ TRANSFER KURUDUR.

TRON

HOME COMPUTER HARDWARE SHOP
Bankalar, Şair Ziya Paşa Cad. No 28
Akar Han 80020 Karaköy/İSTANBUL
Tel: 243 43 14 - 251 09 98
249 84 00 - 249 84 01
Fax: 252 56 81


NIKE
AIR
TÜRKİYE TEMSİLCİSİ YEPA

MAX





Air Force Max'™

Eğer maksimum "air"li Air Max'i giyerseniz;

- maksimum yüksekliğe sıçrayabilir,
- maksimum sayıda re-bound kapabilir,
- maksimum sayıda hakemle ağız dalaşı yapabilir,
- maksimum miktarda para cezasına çarptırılabilir,
- maksimum derece pozisyona girebilmek için poponuzu maksimum şekilde iyi kullanabilir ve
- Charles Barkley ile yüzyüze geldiğinizde ondan minimum oranda az etkilenmek için maksimum "darbelere karşı koyma" ünitesine sahip olursunuz.

AMIGA BEŞBİN

CDTV II (CD KONSOL) ile birlikte sadece dedikodu olduğu ileri sürülen bir Amiga modeli daha vardı. Gerçi böyle bir gelişim çok önceden tasarım olarak iletilmişti ve biz de geçtiğimiz sayıda şöyle bir değinmiştik. İşte şimdi edindiğimiz tüm bilgileri biraraya getirip değerlendirdikten sonra bunun artık dedikoduluk yanı kalmadığına inanıyor ve yeni Amiga'nın özelliklerini gönül rahatlığıyla açıklıyoruz; 4 yeni özel çip, 32/64 bit VRAM, 57/114 MHz piksel tarama hızı, düşük çözünürlük uyumluluğu, 24 Bit Grafik, CD-ROM takılmaya hazır, 1024x1024 çözünürlükte saniyede 60 kare yakalayabilen Frame Grabber, 16-Bit Audio (ses), 100KHz'e kadar sample (örnekleme), AT&T 40 MHz DSP çipi, AGA'nın yaklaşık 8 katı daha hızlı 32-bit blitter, video için hardware sıkıştırma ve açma özellikleri, Genlock desteği, 72 Hz ekran tazeleme, SCSI-II Zorro III 32-bit ana kontrol ünitesi, akıcı 24-bit video, sökülebilir 33 MHz 68040 (veya 68060 düşünülüyor), 8 MB'a kadar Chip-Ram (!), 16 MB'a kadar Fast-Ram, 72-Pin SIMM soketleri (Ram için), AmigaDos 3.1, Hazır 16-Bit ses örnekleyicisi, 200-Pin CPU slotu, 5 Zorro III genişleme slotu, 3 PC-AT slotu, geliştirilmiş 24-Bit video slotu ve ek olarak standart 100-Pin Zorro, 3.5" VeryHighDensity disk sürücüsü (880K/1.76M/3.52M!), 2 önde 2 arkada 3.5" sürücü yeri, 5.25" sürücü yeri (CD-ROM için), 6MB Ram, 200 MB SCSI-II (peh, ne liste!)...

İşte bukadarcık. Bu özelliklerde bir bilgisayarın piyasayı yıkacağından eminiz. Tüm bilgiler Genie ve B.R.A.C.E.'den edinilmiştir. Tüm bunların dışında A1200'lerin fiyatının $300, A4000'lerin ise $1200-1400 civarına ineceği ise birbaşka söylenti. Bakalım bakalım ...

MOMENTUS

Şimdi Türkiye'de çok üstün, çok farklı bir saat var: Momentus Art-Tech.

Momentus Art-Tech, sanatın ve teknolojinin mükemmel uyumu.

...Ve saat tutkunlarının tüm isteklerine cevap veren yepyeni bir çizgi.:

Son derece şık, her bilekte zarif, her zaman dakik ...

Momentus Art-Tech'in yapısı çok özel MNG (Momentus New Gold). MNG, saat teknolojisinde ulaşılan son aşamalardan biri.



Uzay araştırmaları için geliştirilmiş Titanium' un dayanıklılığını ve altın'ın eşsizliğini bir araya getiriyor. Saati dış etkenlerin tümüne karşı adeta bir "zırh" gibi koruyor.

Saat almayı düşünenler için, bundan sonra seçenek tek: ***Momentus Art-Tech.***

BUF-PUF



Manyetik ortam üretiminden de tanıdığımız 3M'in yeni ürünü olan ve Uçkan Medikal'in (Seba-Med) dağıtımını üstlendiği **Buf-Puf** yüz ve vücut temizlik ve bakım seti alanında çok iddialı. **'4 Günde Yepyeni Bir Cilt'** sloganıyla tüm temizleyicilerin Buf-Puf ile daha etkili olduğu belirtiliyor. Bu kısa sürede cilt yenilenmesinin gerçekleştirilebilmesi gerçekten de büyük başarı. Çeşitli kullanımlar için ise değişik modelleri mevcut.

PEKEN BİLGİSAYAR





Her alanda hizmet verebilen bu firmamız baba-oğul Atilla ve Devrim PEKEN tarafından yönetiliyor. Uzun süredir kendileriyle birlikte çalışan üç arkadaşımız Can, Şebnem ve Devrim'de sizlere hizmet verebilmekten çok mutlular.

"11 yıldır Halitağa Cad. Ekşioğlu İşhanı'nda hizmetinizdeydik. Nihayet kendi yerimize geçebildik. Eskisinden daha güçlü bir kadro ile yine C64, A500-1200, PC programları ve Sega çeşitleriyle hizmete devam ediyoruz." diyen PEKEN ailesini tebrik ediyor, yeni yerlerinde de başarılarının devamını diliyoruz.

IMAGINE 3.0

Uzun zamandır dedikodusu yapılan fakat ne olacağı belli olmayan Imagine 3.0'ın, yaz sonlarına doğru gün ışığı görebileceği belirtiliyor. Sağlam kaynaklardan (üretici firma) alınan haberlere göre, Imagine 3.0'da profesyonel kulanımla iyi çıktının bir araya getirilmesi başarılmış. Gelecek sayımızda ayrıntılı bir yazısının yer alacağı Real 3D V2'de, Imagine 2.0 kullanıcılarını hasta edecek bir çok efekt yer almakta. Özellikle katı cisimlerin modellenmesi sırasında kullanılabilen yardımcı işlemler, eskilere küçük dillerini yutturacak nitelikte. Aldığımız haberlere göre, Imagine 3.0'da bütün bu modelleme elemanları (belki de fazlası) yer alacakmış. Bu sayede modellerinizi kıvırmak, bükmek ya da kontrollü bir şekilde distort etmek pek de problem olmayacak gibi görünüyor.

Bundan başka, başka programlarda yer almayan yeni bir özellik eklenecekmiş Imagine 3.0'a: Brush "tacking" (iliştirmek). Bu yeni teknik sayesinde, IFF resimlerinizi tüm cisimler yerine, belli yüzeylere kolaylıkla "iliştirebileceksiniz". Bu sayede çok karmaşık cisimlerin altından kolaylıkla kalkmanız mümkün olacak.

Imagine'in en çok zorlandığı nokta hareketli eklemlerdeki görüntü bozukluklarıydı. Artık bu tür problemler yaşanmayacak. Skeletal spline metodunu (cisimlerin ana duruşunu belirleyen bir iskelete sahip olduğu metod) oldukça andıran bir sistem olan "bones" (kemik) metodu sayesinde insan ve hayvan figürleri çok daha kolay bir şekilde yaratılabilecek ve hareketleri çok daha doğal olacak.

Imagine 3.0'da yer alacak olan yeni özellikler ise, gerçek zamanlı 3D animasyon, AGA desteği, geliştirilmiş forms editörü, yer şekillerinin yaratılabileceği bir "terrain editörü" ve -en sonunda!- çok geliştirilmiş Anti Aliasing.

Impulse'ın şimdiye kadar sessiz kaldığı alan ise, animasyon. Bu yüzden Real 3D'de bulunan çarpışma kontrolü ya da "inverse kinematics" işlemlerinin benzerlerinin Imagine 3.0'da yer alıp almayacağı konusunda bir yorum yapma şansımız pek yok.


SPORDA SADECE PONY
SABAH KALK,
NEFES AL,
ÇIK DIŞARI,
KOŞMAYA BAŞLA.
PONY
EĞİL, KALK,
YAYLAN SAĞA,
YAYLAN SOLA,
KÜLTÜR, FİZİK.
PONY
ŞINAV ÇEK,
AMUDA KALK,
PEDAL ÇEVİR,
TERİNİ AT.
PONY
ZIPLA YUKARI,
BAS POTAYA,
AT SAYIYI,
KEYİFLEN.
PONY
TEMBELLİĞİ BIRAK,
RAKETİNİ KAP,
SERVİSİNİ AT,
HAREKETLEN.
Argo
PONY

AMOS PRO

Tekrar Merhaba !

Yeniden Amos Pro ile karşınızdayım. Bu aydan itibaren daha profesyonel çalışmaya başlıyoruz, haberiniz olsun. Artık Amos Pro köşesinde komut açıklamak veya ufak efektler vermek yerine işe yaramaya çalışan programlar vereceğim. Yalnız programlar sizin yardımınızla gelişecek, yani sizden programda kullanmak için fikir ve rutinler bekliyorum. Yeri geldiğinde yine önemli gördüğüm bazı konuları ve komutları açıklayacağım. Örneğin; Bob, Dualplayfield gibi. Ama bu açıklamalar komut açıklaması halinde değil, ufak programlar içinde olacak. Ağırlık, başta belirttiğim gibi programcılıkta olacak. Sizden her konuda rutin ve fikir bekliyorum. Herhangi bir konuda yazdığınız programları bana gönderebilirsiniz. Dergide yayınlanacaktır. Bu aya kadar hiç kimse hiçbirşey göndermediğinden herhangi birşey yayınlayamadım. Bu ay ise inanılmaz birşey oldu ve bir okurdan program geldi. Yazının sonunda programı bulabilirsiniz. Demo efektleri ile ilgilenenlerin ilginç bulacaklarından eminim. M. Devrim Erdem'e programı için teşekkürler. Sanırım ilerideki sayılarda da ona ait rutinleri yazılarımda bulacaksınız.

Ve şimdi biraz haber; Amos Pro, Kickstart V3.0 makinalarda çalışmıyor. Şu anda çalışabilen tek Amos versiyonu, Amos 1.35. AGA'yı desteklediği söylenmekte, ama pek inanmayın. Çünkü, hala 1008'e 1008'lik ekran sınırı inatla korunmakta(!). Yeni blitter'ı ne kadar iyi kullandığı ise tartışılır. Yazdığınız programlar tabi ki daha hızlı çalışıyor. Ama 3.0 makinaların en ufak modeli A1200'de bile 68020 olduğu düşünülürse bu hız makinanın getirdiği bir üstünlükmüş gibi geliyor. Amos 1.35'in ise panik içinde çıkarılmış bir versiyon olup olmadığı sorusu insanın aklına takılıyor. Hala Amos 1.30 kullananlar için bu versiyon ek bir özellik getirmekte, artık **Noise Tracker** modüllerini direkt Amos Bank'ı olarak alıp çalabilmesi. Yazımın içinde bu komutların kısa açıklamalarını bulabilirsiniz.

İkinci haber ise bir oyunla ilgili. Türkiye'de Amos ile bir oyun daha yapıldı. **UMUT TARLALARI**. Uzun zamandan beri çalışmaları süren oyun geçen aydan itibaren satışa sunuldu. Tanıtımını bu sayıda bulabilirsiniz, kendilerine başarılar dilerim.

Haberler bitti. Şimdi ilk olarak **Noise Tracker** komutları ve ardından bu ay başlayan programımız.

Track Load "Modül ismi",bank no
Modülü verilen banka yükler.
Track Play bank no.
Verilen bank no'daki modülü çalar.
Track Stop
Müziği durdurur.

Evet heyecanla beklediğiniz bölüme geldik. Bu ayki program ve açıklaması. Açıklamaya geçmeden belirteyim verdiğim program henüz tamamlanmış durumda değil. Başta da belirttiğim gibi programı beraber geliştireceğiz. (Eğer birşeyler göndermeye niyetlenirseniz). Program IFF resimler üzerinde çeşitli efektler yapmaya yarıyor. Bu sayıda verdiğim kısım ise sadece ikon kontrol ve bazı ikonların işlevlerinden ibaret. Ekran efektleri henüz hazır değil. Ne tip efekt yapacağıma da henüz karar vermedim, önerilerinizi bekliyorum.

Program içinde daha önceden açıklamadığım bazı komutlar var. Bunların kısaca açıklamasını vermek istiyorum.

XMouse , **YMouse** : Mouse pointer'ının X ve Y pozisyonlarını öğrenmekte kullanılır.
XScreen , **YScreen** : Program içinde bu komutların kullanımı Xscreen(Xmouse) şeklinde. Bu kullanım sayesinde Mouse pointer'ının ekran üzerindeki X pozisyonunu öğrenebilirsiniz.
Limit Mouse X1,Y1 to X2,Y2
Mouse pointer'ının verilen koordinatlar dışına çıkmamasını sağlar. Parametre vermeden kullanırsanız. Mouse ekran boyundaki alanda sınırlanır.
Text X,Y,"YAZI" : Verilen ekran koordinatlarına verilen yazıyı basar.

Bu aylık bu kadar gelecek aya sizlerden gelen önerilere ve rutinlere yer vermek isterim. Bu yüzden bana yazın veya dergiyi arayın. Kendi yaptıklarınızdan bahsedin. Varsa örnekler gönderin. Sadece oyun oynayan insanlar olmadığınızı kanıtlayan birşeyler yapın.

Görüşmek üzere.

TOLGA KAHRAMAN

```
'*************************************
'*  Efekt  1.00 - Amiga  Dergisi 1993  *
'*************************************

Dim IKONT(10,2),IKONB(10,2),IKONTEX$(10)
Dim IKONCOL(10)
Global AX1,AX2,AY1,AY2,FILE$,IKONT(), ☛
IKONB(),IKONTEX$()
Global IKONCOL(),IKONSAY
INITPROG
MAIN

Procedure MAIN
 Limit Mouse 128,243 To 448,308
 Do
  If Mouse Key=1
   MX=X Screen(X Mouse) : MY=Y Screen(Y Mouse)
   BASILAN=0
   For K=1 To IKONSAY
    If MX>=IKONT(K,1) and MY>=IKONT(K,2)
    If MX<=IKONB(K,1) and MY<=IKONB(K,2)
     BASILAN=K
     Exit
    End If
   End If
  Next
  If BASILAN>0
   SHADEBOX[IKONT(K,1),IKONT(K,2), ☛
          IKONB(K,1), IKONB(K,2),False,☛
          IKONTEX$(K), IKONCOL(K)]
    If BASILAN=2
     Limit Mouse
     LODIFF
     Limit Mouse 128,243 To 448,308
     Screen To Front 0 : Screen 0
     SHADEBOX[IKONT(K,1),IKONT(K,2), ☛
            IKONB(K,1),IKONB(K,2),True, ☛
            IKONTEX$(K),IKONCOL(K)]
    End If
    If BASILAN=3
     Limit Mouse
     SAVIFF
     Limit Mouse 128,243 To 448,308
     Screen To Front 0 : Screen 0
     SHADEBOX[IKONT(K,1),IKONT(K,2), ☛
            IKONB(K,1),IKONB(K,2),True, ☛
            IKONTEX$(K),IKONCOL(K)]
    End If
    If BASILAN=7
     Fade 5
     Exit
    End If
   End If
  End If
 Loop
End Proc

Procedure INITPROG
 Degree
 Screen Open 0,640,70,16,Hires
 Screen Display 0,,244,,
 Palette $0,$BA9,$310,$FED,$F,$505,$A64, ☛
    0,0,0,0,0,0,0,0,$FFF
```

NOT: Program dökümünde kullanılan "☛" işareti sütunlarımızın darlığı yüzünden kesilen satırları belirtmektedir. Lütfen bu karakteri gördüğünüz satırda devam edin ve sonuna kadar return veya enter tuşlarına basmayın.

```
  Curs Off : Flash Off : Change Mouse 2
  Ink 1 : Paint 0,0
  SHADEBOX[0,0,639,49,True,'',0]
  Ink 3 : Set Text 6
  Text 5,60,"Efekt 1.00   Amiga Dergisi 1993"
  Set Text 0
  INITIKON
  BASIKON
End Proc
```

```
Procedure INITIKON
  IKONSAY=7
  For K=1 To IKONSAY
   Read IKONT(K,1),IKONT(K,2)
   Read IKONB(K,1),IKONB(K,2)
   Read IKONTEX$(K),IKONCOL(K)
  Next
  Data 6,2,106,15,"Iff",15
  Data 6,17,106,30,"Load Iff",5
  Data 6,32,106,45,"Save Iff",5
  Data 118,2,184,15,"Sinus",15
  Data 118,17,184,30,"X",4
  Data 118,32,184,45,"Y",4
  Data 580,2,630,45,"Quit",15
End Proc
```

```
Procedure BASIKON
  For K=1 To IKONSAY
   If(K/4)*4=K or K=1
      SHADEBOX[IKONT(K,1),IKONT(K,2), ☛
               IKONB(K,1),IKONB(K,2),-2, ☛
               IKONTEX$(K),IKONCOL(K)]
   Else
      SHADEBOX[IKONT(K,1),IKONT(K,2), ☛
               IKONB(K,1),IKONB(K,2),True,☛
               IKONTEX$(K),IKONCOL(K)]
   End If
  Next
End Proc
```

```
Procedure ALANSEC
  Gr Writing 2 : B=0
  Repeat
   If Mouse Key=1
      AX1=X Screen(X Mouse)
      AY1=Y Screen(Y Mouse)
      AX2=AX1 : AY2=AY1
      While Mouse Key=1
         Box AX1,AY1 To AX2,AY2
         AX2=X Screen(X Mouse)
         AY2=Y Screen(Y Mouse)
         Box AX1,AY1 To AX2,AY2
      Wend
      Box AX1,AY1 To AX2,AY2
      GRABBED=True
      If AX1>AX2 then T=AX1 : AX1=AX2 : AX2=T
      If AY1>AY2 then  T=AY1 : AY1=AY2 : AY2=T
   End If
  Until GRABBED
  Plot AX1,AY1 :  Gr Writing 1
End Proc
```

```
Procedure LODIFF
  FILE$=Fsel$("",FILE$,"Iff resim secin")
  If FILE$="" then Pop Proc
  Load Iff FILE$,4
End Proc
```

```
Procedure SAVIFF
  If FILE$<>""
   FILE$=Fsel$(FILE$,FILE$,"Iff resim secin")
   If FILE$="" then Pop Proc
   Screen 4 : Save Iff FILE$ : Screen 0
  Else
   HATA["  Yuklenmis proje bulunamadi...",1]
  End If
End Proc
Procedure HATA[HT$,BUT]
  Repeat : Until Mouse Key=0
  Screen Open 2,640,25,4,Hires
  Screen Display 2,,217,,
  Limit Mouse 128,231 To 447,240
  Curs Off : Flash Off
  Palette $0,$BA9,$730,$FED
  Cls 1
  UZX=Text Length(HT$)
  TXYER=(640-UZX)/2 : TYYER=2
  SHADEBOX[0,0,640,24,True,"",0]
  Ink 0
  Text 2,9,HT$+Space$(78)
  If BUT=1
   SHADEBOX[268,13,370,22,True,"Ok",0]
   Repeat : Until Mouse Key=1
   SHADEBOX[268,13,370,22,False,"Ok",0]
   SEC=1
  Else
   SHADEBOX[4,13,106,22,True,"Ok",0]
   SHADEBOX[533,13,635,22,True,"Vazgec",0]
   SEC=0
   Repeat
      If Mouse Key=1
         If X Mouse=>130 and Y Mouse=>232
            If X Mouse<=180 and Y Mouse<=239
               SHADEBOX[4,13,106,22, ☛
                              False,"Ok",0]
               Wait 1 : SEC=1
            End If
         End If
         If X Mouse=>394 and Y Mouse=>232
            If X Mouse<=445 and Y Mouse<=239
   SHADEBOX[533,13,635,22,False,"Vazgec",0]
               Wait 1 : SEC=2
            End If
         End If
      End If
   Until SEC>0
  End If
  Screen Close 2 : Limit Mouse
End Proc[SEC]
```

```
Procedure SHADEBOX
[X1,Y1,X2,Y2,SHADE,TXT$,TXTCOL]
  If SHADE=True then ILKRENK=3 : SONRENK=2
  If SHADE=False then ILKRENK=2 : SONRENK=3
  If SHADE<>-2
   Ink ILKRENK
   Draw X1,Y1 To X2,Y1 : Draw X1,Y1 To X1,Y2
   Ink SONRENK
   Draw X1,Y2 To X2,Y2 : Draw X2,Y2 To X2,Y1
  End If
  If TXT$<>""
   Ink TXTCOL
   UZX=Text Length(TXT$) : UZY=Text Base
   TXYER=(X1+X2-UZX)/2 : TYYER=(Y2+Y1+UZY)/2
   Text TXYER,TYYER,TXT$
  End If
End Proc
```

```
Rem *** Mustafa Devrim Erdem ***

Screen Open 0,320,200,4,Hires
Palette 0,$F0F,, : Degree : Flash Off
Curs Off : Cls 0 : Hide
Screen Open 1,320,200,4,Hires : Curs Off
Cls 0 : Screen Hide 1 : Get Palette 0

Procedure LINES[K,Y]
  Screen 1 : Cls 0
  For X=0 To 320 Step 40
   Draw X,0 To K,Y : Draw X,200 To K,Y
  Next
  Screen Copy 1 To 0
End Proc

Ink 1
Do
  For A=0 To 360
   H=50*Cos(2*3*A)+160 : Y=50*Sin(6*A)+100
   LINES[H,Y]
  Next
Loop
```

d.e.m.o.

Merhaba! Uzun müddet ortalıkta gezinip herkese "DEMOO! DEMOA!" diye saldırdıysam da sonunda biricik arkadaşım MİTAT sayesinde elimde size sunacak yeni birşeyler oldu.

Bu ay iki güzel demo ve yerli bir ürünümüz var. İlk önce uzun zamandır beklenen MELON Demosu..

How To Skin a Cat
MELON DESIGN

Yine o şirin grafikler, yine o tatlı dizayn, yine o harika geçişler ve yine MELON! İşte size görülesi bir demo, ama fakat keşke bu demo biraz daha uzun olsaydı. Uzun çalışmalar ve yüksek tesadüfler sonucunda bulduğumuz secret part ise nedense hiçbişeye benzemiyo (tek yapmanız gereken, the end yazısını gördükten sonra cihazınızı bir müddet bekletmek). Oysa ben bu demonun secret part'ından açıkçası çok umutluydum. İnsanda beklentiler oluşuyo abi yaa. Madem yapıyosunuz, iyi bişeyler koyun ortaya yaa..

Neyseki demonun kendisi iyi. Yükleme grafiği gayet konuya uygun (kapkara bir kedi!). Demoya giriş, şimdiye kadar gördüğüm en başarılı piksel-tünel ile yapılıyor. Ve yazılar bu güne kadar gördüğüm en garip efektlerden biri ile yazılıyor. Anlatamıycam, görmeniz lazım (çok garip ya!).

Demoda vektörel objeler hep arka plan nesneleri olarak yer alıyor. Yani vektörler burada amaç değil araç olmuş (olması gereken de budur). Geçiş efektleri gayet hoş. Renk seçimleri yerli yerinde. Demoya artı bir puan da içinde AGA için özel bir efekte sahip olması.

Tabi Melon demosunda hiç jölemsi obje olmaz olur mu ?? İşte size elastik bir top ve içinde elastik tek renk ufak bir resim. Görün bunu.

Sonuç olarak, 'How To Skin A Cat' hoş bir ürün. Deneyin, seveceksiniz..

program........ : %90
grafik............. : %70
müzik............ : %60
genel............. : %80
Cooper'ca..... : müzik ritmi harika, fakat şu rıntrantrıntrant şeklinde ilerleyen reggae ritmi müziği bozmuş. Arada ritm kaçırarak yapılan ataklar müziğin monotonluğunu yok etmiş. Ama yine de Melon'dur deyip bağrımıza basıyoz. İyi demo. Görün.
Mit'ce..... : etkili,titretici, kredi bitirici.

Illusion / FAIRLIGHT

İlginçtir, ben hayatımda ilk defa Fairlight'ın bir demosunu görüyorum. Çünkü bildiğim kadarıyla bu grup oyun kırmasıyla meşhurdur, ve hep intro yapar. Demoya giriş, bir logoyu piksel piksel dağıtma ile başlıyor. Fairlight'ın şu kısa fakat meşhur introsunu hepiniz bilirsiniz (hani içinde sadece bir resim ve garip bir ses olan). İşte oradaki resmi görünce bunun bir Fairlight demosu olduğundan emin oluyorsunuz.



O da nea? Hani son zamanların meşhur bir numarası var: Ekran boyunda 5 bob. İşte bu da ekran boyunda 6 bob (merak ediyorum, bu işin sonu ne olacak ?). Hemen ardından güzel programlanmış bir labirentte yürüyüş yapıyoruz. Bir ara demonun kredileri şık bir zoomer ile temsil ediliyor. Son olarak da koca koca pikselli arka planlar üzerine birtakım şiirler okuyoruz ve demonun sonuna geliyoruz. Eee yani oldu mu şimdi ? Bu kadar kısa yapıncaya kadar hiç yapmayın bu demoyu daha iyi. Bi de üstüne üstlük aptalca bir versiyon uyumsuzluğu var. Demo sadece 2.0 versiyonlu makinalarda çalışıyor! Neyseki diğer kullanıcılar fazla birşey kaçırmadınız. Bu böyle biline.

Demonun piyasaya kattığı pek yeni birşey yok. Grafikler gayet alelade. Müzik ise piyasa müziği diye nitelendirilen cinsten.

program........ : %73
Müzik............. : %60
Grafik.............: %40
Genel.............: %58
Bence............: Boşverin yahu! İşiniz mi yok. Gidin başka demo izleyin. Mesela Melon'un demosu daha iyi.

Spidy Mag-Pack / PSYCHO

Gerçi bu sayfada sadece demolara yer veriyoruz, fakat yerli gruplardaki arkadaşlarımızın ürünlerinin size tanıtılması için en uygun yer burası. Bu sebepten dolayı ürünün bir demo olmayışını önemsemeyiniz. Ayrıca insanların biribirilerinden haberdar olmaları yardımlaşma ve dayanışmanın gelişebilmesi için de gerekli.



Ne kadar güzel, artık Türkiye de de birçok intro&demo grubu var. Yurdumuzda böylesine bir piyasanın oluşması ve bu grupların biribirleri ile yardımlaşmaları çok güzel. Bunun güzel bir örneği de işte SPIDY MAG-PACK. Bu bir nevi Intro menüsü ve aynı zamanda bir diskmag, kısaca MAG-PACK. Bu ürün, içinde bir magazin içeren, ve birkaç müziği olan bir intro collection. Mag-pack'ın oluşmasında emeğin büyük kısmı Psycho elemanlarına ait. Fakat bunun yanında Bronx, Trauma, Blitter ve Analog gibi yerli gruplardan kişilerin de yardımları olmuş.

Magazin bölümünde şimdilik fazla bir yazı yok. Sadece bir makale, haberler, ilanlar, editör sayfası, mesaj & adresler , selamlar ve bir info sayfası var. İleride bu sayfa sayısını arttıracaklarını tahmin ediyorum. Magazin'in programlamasını WEA / PSYCHO, grafik ve dizaynını ANIMAL / PSYCHO, müziklerini ise KING / PSYCHO ve MR.REAL / PSYCHO yapmış.

Bu yerli gruba ileriki çalışmalarında başarılar diliyoruz.

Bu ayki d.e.m.o. da bu kadar, umarım Ağustos sayısına kadar tanıtılacak daha çok demo elimize geçer, ben de dergide demo demo... diye stres yapmaktan kurtulurum. Birdahaki ay görüşmek üzere, hepinize bol demolu, bilgisayarlı günler dilerim.

UMUT ÇELENLİ

Manyetik Paket

06

Bu ayın programlarına geçmeden önce, geçen ayın Manyetik Paket'inde çıkan ufak problem yüzünden MP bağımlılarından özür dilemek istiyorum. MP 5'deki programlar kullanmadığı için silmiş olduğum arp.library, sebebi bilinmeyen bir şekilde CLI tarafından aranıyordu. Library bulunamayınca da CLI çalışmıyordu. Normal zamanlarda bu bir problem sayılmayabilirdi, ama geçen sayıda, kendi kendine başka bir diske açılması gereken RAmos, CLI'ı açamadığı için işlemini tamamlayamıyordu. Eğer şu ana kadar bu programı nasıl açabileceğinizi öğrenmediyseniz, aşağıdaki işlemleri yaparak RAmos'unuza kavuşabilirsiniz:

Bilgisayarınızı RESET'ledikten sonra Manyetik Paket 5'i sürücüye takın, ve CTRL-D tuşlarına basılı tutun. Workbench yüklenmeden önce CLI kontrolü , "***Break" mesajıyla birlikte size teslim edilecektir. Artık sırasıyla şu komutları girin:

```
CD RAMOS+AMOS_PRO
COPY RAMOS.DMS RAM:
DMS WRITE RAM:RAMOS
```

Yukarıda geçen underscore (_) karakterini SHIFT ve - (eksi) tuşlarına birlikte basarak elde edebilirsiniz. Bu komutları harfi harfine doğru olarak girdiyseniz, DF0:'a boş diski takmanız ve RETURN tuşuna basmanız istenecektir. Şimdi, DF0:'daki Manyetik Paket'i çıkarın ve boş diskinizi takıp RETURN tuşuna basın. Disket hazırlandıktan sonra bilgisayarınızı RESET'leyin. Artık RAmos diskinizden Boot edebilirsiniz.

Bu aksaklığa yol açan dikkatsizliğimden dolayı sizlerden tekrar özür diliyorum.

Gelelim bu ayın Manyetik Paket'inde yer alan programlara:

1. Virus Checker V6.22

John Veldtuis, 14 Febuary 1993, Public Domain

Farkettiniz mi bilmiyorum, ama virüs kontrol programlarını verdiğimizden beri yaklaşık yarım sene geçti. Bu arada virüs yazarları boş durmadığı için, virüs kontrol programları yazarları da eski programlarını yeni virüsleri tanıyabilecek şekilde geliştirdiler.

Uzun lafın kısası, piyasadaki yeni virüslerin gazabına uğramamanız için 1. sayıda verdiğimiz Virus Checker programının elimdeki son versiyonunu bu sayıda veriyorum. Programın kullanımını 1. sayıda açıkladığım için, burada yeniden anlatmaya gerek duymuyorum. Bilenler bilmeyenlere anlatsın(!). Hiç kimse bilmiyorsa bana yazsın...

2. Dir Master V1.1

Gregory C. Peters, 1987, ShareWare

Disketlerinizdeki programlar iyice takip edilemez hale gelmedi mi daha? İşte arşivleme probleminizi kökünden halledecek harika bir program. Bütün yapmanız gereken DOS disketinizi takmak ve Dir Master'e bu diskteki programları arşive katmasını söylemek. Yüzlerce diskin arşivini iki-üç saatte halletmeniz mümkün bu program sayesinde. Daha sonra diskin içindeki programların eski disklerinizden birinde bulunup bulunmadığını anlamak için bile bu programı kullanabilirsiniz. Daha da güzel tarafı bu diskinizde, arşivde yer almayan programlar varsa, Dir Master'ın bu programları başka bir diske çekmesini istemeniz mümkün.

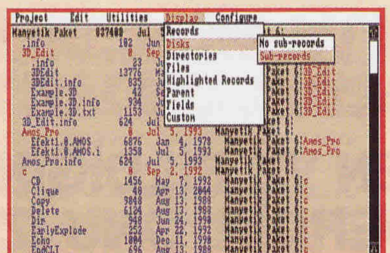
Gelin hep birlikte programın menülerini inceleyelim:

● PROJECT:

Open:

All: Arşivi, gerekli tüm bilgilerle birlikte yüklemenizi sağlar.

Custom: Sadece vereceğiniz kurallara dahil olan elemanları yükler. Bu kuralları vermek için çıkan Requester'ı iyi kullanmanız gerekiyor ne yazık ki. Requester'ın sol tarafında başlangıç harfini ve bitiş harfini girebileceğiniz kutucuklar var. Bunun altında da bu iki harfin arasında bulunan dosyalara ne yapılacağı seçiliyor. Yani "A-C arasını al" veya "D-H arasını alma" gibi kuralları belirlemek için sol tarafı kullanıyorsunuz. Sağ tarafta da ilk kurala uyan dosyalar arasında hangilerinin seçileceğini belirliyorsunuz.



DirMaster'la program arşivinizi yaratmak çok kolay bir iş.

Category File: Arşivde yer alan programları belli kategorilere dahil etmeniz mümkün. Ama bunu -ne yazık ki- programın içinde halletmeniz mümkün değil. Bunun yerine bir Text editörü sayesinde programın kaçıncı kategoriye dahil olduğunu yazıyorsunuz. Bu menü elemanı ile de kategori numaralarının hangi kategori adına denk düştüğünü belirleyen dosyayı yüklüyorsunuz. Bu dosya şu formatta hazırlanmalıdır:

100/eleman sayısı
1/Kategori 1
2/Kategori 2
3/...

Yalnız aklınızda bulunsun, dosyanın adı DirMaster.Categories olmak zorunda.

Comment File: Arşiv elemanlarına eklenebilecek notlar da aynen kategorilerde olduğu gibi numaralarla hallediliyor. Bu yüzden, programlarınıza kısa notlar eklemek için bu menü elemanını ve sevdiğiniz bir text editörünü kullanmalısınız. Comment dosyasının yapısı da aynı kategori dosyasınınkine benziyor, ama dosyanın en başına 100 değil 101 yazmanız gerekiyor.

Name List: Bir arşiv değil, özel olarak hazırlanmış isim dosyası yüklemek için kullanılır. İsim dosyası da kategori dosyaları gibi hazırlanır. Dosyanın en başına yazılan 200, DirMaster'a bu dosyanın isim dosyası olduğunu bildirir.

Save:

With Categories/Comments: Arşivinizi kategori ve dosya notlarıyla birlikte kaydeder.

w/o Categories/Comments: Arşivinizi kategori ve dosya notları olmadan kaydeder.

●EDIT:

Disk:

Add: Takılan diskin içindeki dosya ve directory'leri arşive ekler.

Update: Seçilen diski yeniler.

Append Database:

Diskten seçilen arşivin tüm elemanlarını veya bazılarını aktif olan arşive ekler.

Delete:

Highlighted Records: Seçilmiş olan tüm arşiv elemanlarını siler.

Empty Disks: Arşivdeki boş diskleri listeden siler.

Empty Directories: Arşivdeki boş directory'leri listeden siler.

●UTILITIES:

Find:

Duplicates: Tekrarlanan isimleri/boyutları/tarihleri/kategorileri/notları ayrıca listeler ve size gösterir.

Find: Aradığınız programın adını girip RETURN'e basın. Arşivinizeki yeri saptanacaktır.

Compare:

Çıkan Requester'da aşağıdaki parametreleri ayarlayabilirsiniz. OK dediğinizde karşılaştırma işlemi başlar.

Disk: DF0: veya DF1:'deki diski seçer.

Output: Ekrana, dosyaya ya da yazıcıya çıkış verir.

Fields: Karşılaştırılacak olan alanları belirler: Name:Ad, Size:Boyut, Date:Tarih

Copy New Files to Other Disk: YES derseniz, Arşivinizde yer almayan programlar,

otomatik olarak başka diske çekilir.

Delete Matching files from disk: YES durumunda, arşivde yer alan dosyalar diskten silinir.

Resort: Seçilen alana göre sıralama yapılır.

DOS:

Custom: Bir DOS komutunu doğrudan girmenizi sağlar.

CLI: İstediğiniz komutları girebilmeniz için bir yeni CLI açılır.

DISPLAY:

Records: Arşivde yer alan her şey listelenir.

Disk: No Sub Records: Sadece disk adları listelenir.

Sub Records: Diskin içerikleri de listeye eklenir.

Directories: Arşivdeki directory'ler listelenir.

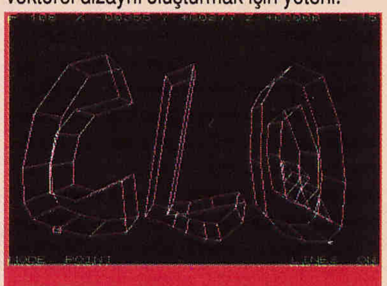
Files: Arşivdeki tüm dosyalar listelenir.

Parent: Directory'ler üzerinde iki kere kliklediğiniz zaman içini görebilirsiniz. Bir gerideki Directory'ye dönmek içinse bu menü elemanı kullanılır.

Programın tüm menülerini anlatmadığımın farkındayım, ama yerimiz bu tür lükslere izin verecek kadar fazla değil ne yazık ki. Eğer içinden çıkamadığınız menü elemanı olursa dergimizi arayıp beni istemeniz yeterli olacaktır.

3. 3D-Edit

Şimdi anlatmaya çalışacağım programın üç boyutlu objeleri elleri ile dizayn etmekten sıkılan programcıların çok işine yarayacağını düşünüyorum. Hemen baştan belirteyim, program içi dolu yüzeyler yaratamıyor. Netice itibarı ile sadece wireframe denilen tel objeler üzerinde uğraşılabiliyor. Fakat bu bile birçok proje için gerekli olan vektörel dizaynı oluşturmak için yeterli.



3D Edit yardımıyla istediğiniz vektör cismini kolaylıkla yaratabilirsiniz.

Gelelim programımıza. Editörümüzün iki ana modu var. Point(nokta) ve Line(çizgi) modu. Nokta modunda objenin noktaları üzerinde işlem yapabiliyorsunuz. Çizgi modunda ise sahip olduğunuz noktalar arasında çizgiler belirleyebiliyorsunuz. Bu şekilde objeleriniz ortaya çıkıyor. Tüm işlemleri bir kursör yardımı ile yapıyorsunuz. Bu kursörü ya mouse ile ya da klavye yardımı ile ekranda gezdirebilirsiniz. Kursör diye ifade ettiğim şey, seçilmiş noktanın etrafında oluşan bir karedir.

YENİ NOKTA TANIMLAMA

Açılışta iki noktamız ve bir çizgimiz var. Yeni noktalar eklemek için, öncelikle nokta modunda olmalıyız (iki mod arasındaki seçimi numerik klavyedeki bölü("/") tuşu ile yapıyoruz). Bunu sağladıktan sonra kursörümüzün bulunduğu noktayı sabitlemek için nümerik klavyedeki Enter tuşuna basın. Artık eski noktamız sabitlendi. Şimdi ctrl tuşuna basılı tutarak fare yardımı ile bir sonraki noktanızın yerini belirleyin. (Bu arada Z boyutunda ileri geri gitmek isterseniz yukarı ve aşağı tuşlarını kullanın.) Noktanın yerini beğenince bir daha enter'e basın ve bu şekilde giderek tüm noktalarınızı belirleyin. Sonuçta elimizde birsürü nokta oldu.

ÇİZGİLERİ TANIMLAMA

Peki bunların arasına nasıl çizgiler çekeceğiz ? Hemen bölü tuşuna basın ve çizgi moduna geçin. Bu modda kursör ekranda serbestçe dolaşabilir. Şimdi kursörümüzün farklı bir fonksiyonu var. Fare yardımı ile bir nokta seçin. Ekranın alt kısmında "line draw" yazısı belirecek. Bu, çizgiyi oluşturan ikinci uç noktayı seçmeniz gerektiğini belirtir. Herhangi bir diğer nokta seçtiğiniz zaman bu iki nokta arasına çekilecek çizgiyi tanımlamış olursunuz. Artık bu çizgi vektörel uzayınızın bir parçasıdır. Bu şekilde önceden belirtilen noktaları birleştirerek istediğiniz türden nesneler yaratabilirsiniz.

NOKTALAR ve ÇİZGİLER ÜZERİNDE İŞLEMLER

Nokta modunda iken, herhangi bir noktanın üzerine gitmek için nümerik klavye üzerindeki parantez tuşlarını kullanın (ileri ve geri anlamında). Asla unutmayın; yaptığınız işlemler ancak kursörün üzerinde bulunduğu nokta üzerinde uygulanır.

Eğer seçtiğiniz noktayı objenizden silmek isterseniz, DEL tuşuna basın (DİKKAT: eğer silmek istediğiniz nokta, bir veya birden fazla çizginin uç noktalarından biri ise o zaman noktanız silinmeyecektir. Bu gibi durumlarda önce noktanın ait olduğu çizgiyi/çizgileri silmeniz gerekir). Çizgi modunda değişiklik yapmak istediğiniz çizginin iki noktası kare içine alınır. Seçtiğiniz bir çizgiyi silebilmek için yine DEL tuşunu kullanın.

Belirttiğiniz noktaların koordinatlarını şu şekilde değiştirebilirsiniz.

Numerik klavye üzerindeki 2,4,6,8 ile kursörü kardinal yönlere götürebilirsiniz. Eğer nokta üzerinde uğraşırken klavye yerine fare kullanmak isterseniz X ve Y'yi normal şekilde (fareyi kullanarak) ,Z boyutunu da farenin tuşları ile değiştirebilirsiniz.

Editörün noktalar ile ilgili bir kolaylığı da tüm noktalar arasından seçilen bir grup üzerinde işlemler yapabilmesi (hareket ettirmek, ve kopyalamak). Bir nokta grubu oluşturmak için sırasıyla tüm işaretlenecek noktaların üzerine gelip normal klavye bölümünde 3 tuşuna basın. Eğer noktayı işaretlemeyi başardıysanız, noktanın etrafında bir üçgen olacaktır. Artık bu nokta da diğer üçgenli noktalar gibi seçkin bir noktadır. Noktayı gruptan soyutlamak için 4 tuşuna basın. Eğer tüm noktaları seçmek isterseniz 5, tüm noktaları işaretsiz bırakmak istiyorsanız 6 tuşunu kullanın.

Nokta kümemizi olduğu yerden farklı bir yere götürmek için U-yukarı, M-aşağı, H-sol, J-sağ, I-içeri, O-dışarı tuşlarını kullanın. İşleminiz bitince bölüm tuşuna basarak işlemden çıkıyorsunuz.

Seçilmiş noktalar kümemizi çoğaltabilmeniz için bir copy fonksiyonumuz var. Normal klavye bölümünden 7 tuşuna basınca program "copy points - are you sure" mesajını veriyor. Kopyalama konusunda kararlı iseniz Y'ye basın. Bundan sonra da az önce belirtilen tuşlar ile nokta grubunu kopyalanacağı yere götürün. Hepsi bu.

EKSENLERDE DÖNDÜRMELER

İşte işin belki de en zevkli kısmına geldik. 3 eksende döndürme işlemi ile hesaplarımız gerçekçilik kazanıyor.

Döndürmede kullanılan tuşlar:

Q : Rz = Rz - 1
A : Ry = Ry - 1
Z : Rx = Rx - 1
W : Rz = Rz + 1
S : Ry = Ry + 1
X : Rx = Rx + 1
E : Rz = default
D : Ry = default
C : Rx = default
R : Z döndürmesini durdurur.
F : Y döndürmesini durdurur.
V : X döndürmesini durdurur.

NOT:

Rz=Z eksenindeki dönme hızı.
Ry=Y eksenindeki dönme hızı.
Rx=X eksenindeki dönme hızı.

ÇOK SIK KULLANILAN DİĞER TUŞLAR:

Sağ ok : turbo mode on (editörü kapatarak hız kazanır)

Sol ok : turbo mode off (editörü açar)

' . ': objenin koordinatlarını büyütme (deneyin!)

' , ' : objenin koordinatlarını küçültme (bunu da deneyin!)

M : objeyi merkezlemek

Numerik klavyedeki * : çizgiler on/off

Numerik klavyedeki + : zoom in

Numerik klavyedeki - : zoom out

Bu tuş listesine bakınca ilk başta çok karışık gözükebilir, fakat kendiniz biraz kullanınca tuşların aslında düzenli bir şekilde seçildiğini göreceksiniz.

Son olarak yarattığınız nesneyi kaydetmek için ENTER tuşunu, önceden yarattığınız bir nesneyi yüklemek için BACKSPACE

tuşunu (silme tuşu) kullanın (ilgilenenler için, programın dosya formatını açıklayan ufak bir text dosyası da manyetik pakette yer alacak).

Ben bu yazıda sadece gerekli gördüğüm konulara değindim. Ne de olsa programın içinde her an ulaşabileceğiniz bir döküman var (bu dökümana ulaşmak için sadece Help tuşuna basın). Buna güvenerek gereksiz ayrıntıları atladım.

Az kalsın unutuyordum, bu program aynı zamanda ben ve arkadaşım MİT/CLQ 'in oynadığı eğlenceli bir oyunun ortaya çıkmasına nedendir. O da "noktaları birleştirbakalım ne çıkıcak??" Hakkaten de iyi oyundur ha.

Oldukça kısa bir yer kaplayan bu programın birçok programcı okurumuzun işine yarayacağını umuyoruz. İyi eğlenceler..

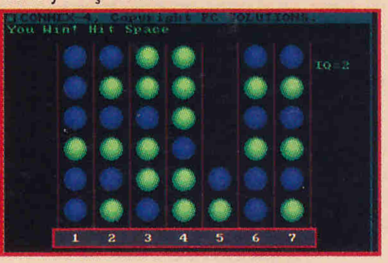
3D-EDIT: ***UMUT ÇELENLİ***

4. Connex

PC Solutions, Shareware

Aynı renkten dört taşı yan yana dizmek ne kadar zor olabilir sizce? Bilgisayarınız, siz her taşı yerleştirdikten sonra araya başka renkli bir taş sokmazsa çok kolay tabii ki.

Bilimsel araştırmalar (!) göstermiştir ki, bilgisayar kulanıcılarının yüzde doksanı - ben dahil- bilgisayarlarıyla yetenek karşılaştırması yapmaktan hoşlanır. Ben de sizi bu zevkten mahrum etmemeye karar verdim ve bu programı bu ayın mıknatıslı kutusuna yerleştirdim.



Gördüğünüz gibi bilgisayar yenilmez değil.

Oyunda, başta da söylediğim gibi, aynı renkli dört taşı yan yana, üst üste veya çapraz olarak dizmeye çalışıyorsunuz. Fakat oyunun zor tarafı, taşları istediğiniz yere koyamayışınız. Yedi adet oluktan birine taşınızı atma şansınız var sadece. Doğal olarak, attığınız taş, oluğun içinde düşebileceği en alt noktaya kadar düşüyor ve orada kalıyor. Bu da tahmin edebileceğiniz gibi sizin dörtlü yapabilme şansınızı bayağı azaltıyor. Bu da yetmezmiş gibi yaptığınız her hamleden sonra, bilgisayar, diğer renkten bir taşı, tam dörtlüyü dizmeyi düşündüğünüz yere atıyor, sizin dörtlü yapma şansınızı önlüyor ve beş-on hamle sonunda da hiç farketmediğiniz bir noktadan dörtlüyü tamamlayıveriyor.

Eğer azimle çalışırsanız, kısa sürede bu oyunun ustası olabileceğinize inanıyorum. İyi eğlenceler.

5. Rot

C. French, 04/04/87, (c) Freeware

Bu sayıda sizi vektör objelere ve onları yaratabilen programlara doyurmaya kararlıyım. Sanırım çoğu Amiga kullanıcısı bu tür programlara meraklıdır.



Programın örnek cisimlerinden biri yukarıda gördüğünüz robot kafası.

Rot, katı cisimler yaratmak, ve onların animasyonunu yapmak için kullanılan bir program. Programın obje editörü, yapıldığı zamana göre oldukça iyi tasarlanmış. Rot'un tek kötü yanı, yapılmış olan objelerin başka programlarda kullanılmasına izin vermemesi. Programın directory'sinde oldukça hoş cisimler, ve bu cisimlerin animasyonunda kullanılabilecek şık hareketler bulabilirsiniz. Bence, önce bu objeleri yükleyip, animasyonları yapın, ondan sonra kendi cisimlerinizi yaratmaya çalışın.

Lafı daha fazla uzatmadan programın kullanımına gelsem iyi olacak. Zaten şimdiden bana ayrılan yeri aşmış durumdayım.

Program her an erişilebilen iki ayrı editör içeriyor. Bu editörlerden birincisi cisimleri, ikincisi ise animasyonları yaratmak için kullanılıyor.

Menülerde başa çıkmanız gereken yüzlerce komut olmaması da oldukça iyi bir özellik bence. İsterseniz, önce menü elemanlarını nasıl kullanabileceğinizi anlatayım, sonra da cisimlerinizi ve animasyonlarınızı nasıl yapabileceğinizi gösteririm.

Program çalıştırıldığında çıkan ekran, cisimleri yaratmak için kullanılan Object Editor. Bu editörün menü elemanları şunlar:

● ROT:

Help: Rothints.txt dosyasının içeriğini gösterir.

● Object:

Load Object: Diske kaydedilmiş olan cisimlerden istediğinizi yüklemenizi sağlar.

Save Object: Üzerinde değişiklik yaptığınız cismi aynı isimle kaydeder.

Save as: Yeni yaptığınız cisme bir isim vermek için, ya da değişiklik yapığınız cismin ismini değiştirmek için kullanılır. Kayıttan önce sizden cismin adını öğrenir.

Erase Object: O anda üzerinde çalıştığınız cismi siler.

Show Polys: Üzerinde çalıştığınız cismin tüm poligonlarını (Türkçesi: yüzeylerini) görmek istemediğiniz zaman bu elemanı bir kere seçin. Sadece aktif olan poligonu, ve cismin köşe noktalarını göreceksiniz. Bir daha bu elemanı seçerseniz, tüm hazırlanmış poligonları beyaz, aktif poligonu kırmızı renkte görürsünüz.

● Action:

Switch to Action Editor: Action editor'a geçmenizi sağlar.

Action editor'da ise animasyonunuzu tasarlarsınız. Her şey hazır olduğunda animasyonun 24 karesi burada hesaplanır ve size göserilir. Bu editörün menü elemanları ise şunlar:

● ROT: Object editor'deki ile aynı.

● Object:

Switch to object Editor: Object editor'a geçmenizi sağlar.

● Action:

Load/Save/Save As: Animasyonun tanımını yüklemek ve kaydetmek için kullanılır.

Erase Action: Üzerinde çalıştığınız hareketi siler.

Repeat At End: Seçili olmadığı zaman animasyon sadece bir kez gösterilir ve durur. Seçildiği zaman ise, animasyon bittiği zaman baştan alınır.

Reverse At End: Animasyonunuz baştan sona gösterildikten sonra bir de sondan başa gösterilir. Eğer Repeat At End de açıksa, animasyon hiç durmadan baştan sona, sondan başa gösterilip durur.

Calc Between...: Belirtilen iki kare arasındaki açıları bilgisayara hesaplatabilmek için kullanılır. Mesela, 1. karede X açısını 11 yapıp, 10. karede 20 yaparsanız, ve bu menü elemanından 1. ile 10. arasını hesaplatırsanız, aradaki kareler 11, 12,..., 19 derece döner. Yalnız unutmayın, program iki açı arasındaki en kısa yolu bulmak üzere ayarlanmış. Yani 0 dereceden 300 dereceye gitmek istediğinizde, 300 derece ile 360 derece arasındaki açıları elde edersiniz. 180 dereceden büyük hareketleri iki parçaya bölerek hesaplattırmanız gerekir bu yüzden.

Programın içinde görebileceğiniz menü elemanları bunlar. Şimdi kısaca bir şekli nasıl oluşturabileceğinizi, ve bu oluşturulan şekli nasıl hareket ettirebileceğinizi anlatayım:

Object Editor'da, sağ tarafta bazı düğmeler göreceksiniz. Üstteki iki gadget, noktaları yerleştirirken, üçüncü, dördüncü ve beşinci gadget yüzeyleri oluştururken, kalanı da yüzeylere renk verirken kullanılır. Üç görüntüyü kullanarak noktalarınızı yerleştirin. İlk noktayı yerleştirdikten sonra en üstteki gadget'ın sağ tarafındaki ok yardımıyla ikinci noktaya geçin ve bunu istediğiniz yere yerleştirin. Bu işlemi tekrarlayarak cisminizin tüm noktalarını yerleştirin. Tüm nokta-

ları tek seferde yerleştirmek zorundada değilsiniz. İsterseniz, yüzeylerin bir kısmını yerleştirdikten sonra bile nokta eklemeniz, ve bu noktaları yüzeylere bağlamanız mümkündür.

Noktaları yerleştirdikten sonra, ilk yüzeyinizin ilk noktasına gelene kadar en üstteki gadget'ı kullanın. Sonra, polygon #1 yazısının iki altında yer alan gadget'a ('Add above point') bir kez klikleyin. Şimdi bir sonraki noktaya gidin ve aynı düğmeye bir kez daha basın. İki nokta arasında bir çizgi belirecektir. Bu şekilde ilk yüzeyinizi tanımladıktan sonra, polygon #1'in hemen altındaki gadget ile ikinci poligona geçin ve bu poligonu tanımlayın. Yüzeylerin renklerini ayarlamak için ise, tanımladığınız yüzey aktifken, sağ alt tarafta yer alan renklerden hoşunuza gideni üzerinde klikleyin.

Bu şekilde cisminizi oluşturduktan sonra saklamayı unutmayın. Artık Action Editor'e geçip tek tek açı ve pozisyon vererek, ya da Calc Between'i kullanarak karelerin açılarını ayarlayın. Şimdi tüm karelere son bir kez göz gezdirerek her şeyin doğru olup olmadığına bakın. Artık PLAY'e basarak animasyonunuzu görebilirsiniz. Eğer tüm kareler bellekte hazır değilse, önce bir kez tüm kareler hazırlanacaktır. Sabırlı olun...

Sanırım bu programla da oldukça eğlenceli vakit geçirebilirsiniz. Hepinize kolay gelsin.

6. Space Wars:

Program: Jeff Petkau, Grafik: Brian Fehdrau, 1989, Freeware

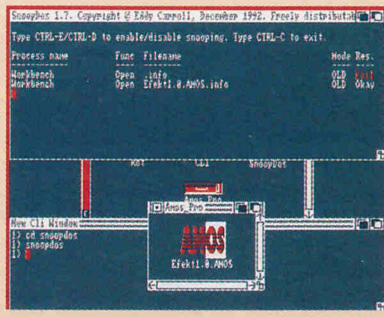
Oyunlar her zaman bilgisayara karşı oynanmaz. Bu oyunda da arkadaşınızın uzay gemisini patlatmaya çalışarak oldukça iyi vakit geçirebilirsiniz. İkiniz de Joystick kullanabilirsiniz, ya da isteyen bir kişi klavyeye sahip çıkabilir. Aslında iki kişi de klavyesini kullanabilir, ama oyuncuların tuşları ayrı bilgisayarlarda olmak zorunda. 'Nasıl oluyor da oluyor?' diyorsanız, seri portlarınızdan bilgisayarlarınızı birbirine bağlayın, ve oyunda gerekli ayarlamaları yapın. İki bilgisayarı seri portlarından bağlamak için kulanılan kabloya Null Modem Cable adı verilir. Bu isimle ararsanız sanırım kabloyu bulabilirsiniz. Bundan başka, gerçekten modem kullanarak da bilgisayarlarınızı bağlayabilirsiniz, ama sanırım bu herkesin karşılayamayacağı bir lüks.

7. Snoopdos:

Eddy Carroll, Aralık 1992, Freely Distributable

Programların neden çalışmadığını merak edip de işin içinden çıkamadığınız oldu mu hiç? Peki ya siz günlerce uğraştıktan sonra programı kullanmayı bilen biri gelip (mesela) Reqtools.library'yi LIBS:'in içine çekip programı çalıştırmayı başarabildi mi?

Artık hangi programın diskte neler yaptığını anlamak sizin için problem olmayacak. Snoopdos, çalıştırıldıktan sonra diske yapılan tüm işlemleri penceresine yazar. Satırın en sağında da, yapılmaya çalışılan işlemin başarılı olup olmadığını gösterir. Eğer en sağda Fail yazarsa, diskte yapılmaya çalışılan işlem yapılamamış demektir. Mesela ReqTools.library açılmaya çalışıldıysa ve açılamadıysa, ondan sonra da program çalışmadıysa, bütün yapmanız gereken, LIBS:'e reqtools.library'yi çekmek olacaktır.



Snoopdos işbaşında. Yapılan her disk işlemini size iletmeye hazır.

Son bir şey daha var: Program WorkBench'ten çalışmıyor. Yani önce CLI'ı açmalı, sonra gerekli komutu (snoopdos/snoopdos) ya da komutları vererek programı çalıştırmalısınız.

Bu aylık Manyetik paket'imiz bu kadar. Gelecek ay yeni programlarla birlikte karşınızda olacağız.

VEDAT HALLAÇ

ALO AMIGA

BİLMECE BULMACA

Selam cemaat!... Hani hatırlıyosunuz mu, geçen sayıda Can Arka Kapı'da bişiler yazmıştı, yazımı İstanbul'da yazıyorum felan diye, ben de ona özendim, sırf 6. sayıyı yazmak için kalktım İstanbul'a geldim. (Aslında İstanbul'a gelmemde Metallica konserinin de azbuçuk payı olabilir!) Dedim Temmuz sıcağında okuyucular bunalmıştır, bari biraz eğlendirelim, bilmeceler bulmacalar falan koyalım dergiye de biraz oyalansınlar. Umarım bulmacalar fazla zor gelmez, eğer çözemezseniz Can'ın Arka Kapı'sına yazın!.

OKUR MEKTUPLARI:

Eğer bu köşeyi sürekli takip ediyorsanız, benim fanatik bir Rocker ve özellikle de deli bir Metallica Fan'i olduğumu bilirsiniz. İşte bunu bilen birçok okur, Alo Amiga köşesini eski 64'ler dergisindeki MAC'in köşesine benzer rock müzik ağırlıklı bir köşeye çevirmem konusunda istekte bulundu. Geçmişte bir çok güzellikler olabilir ama daha iyisini çıkarmak yerine eskinin taklidini yapmak bence hata. Böyle bir köşe için ne yazık ki benim ilham perimin gelmesini beklemelisiniz. Zaten benim için önemli olan da, daha çok okurun daha zevkle okuduğu bir köşe yazmak.

Şimdi de birkaç mektuba cevap verelim... Antalya'dan Emre Şeber kardeş orcinallik olsun diye mektubunu bir peçeteye yazmış. Emreciim mektubunu okumam bayaa zor oldu, ben de orcinallik olsun diye cevabı tuvalet kaadına yazıp güvercinle yolladım, hala gelmedi mi?... Gelmediyse bana haber ver, bi daha gönderiyim... Buradan Emre dahil bizden derginin 1. sayısını isteyen bütün okuyuculara ufak bir mesaj: Derginin ilk sayısı bizim elimizde bile yoooook. Lütfen bizden 1. sayıyı istemeyin, eğer o kadar çok istiyosanız olan birinden alıp fotokopi çektirin.

Ankara'dan yazan Muder bey, İNEXESİ köşesinin adını çok mu aradınız diye sormuş... Ben de ona diyom ki, sen kendi adını ne kadar aradıysan biz de İNEXESİ'ni o kadar aradık. Nasıl, zor olmuş mu? Ehehe... Ayrıca Sharon Stone ile ilişkisi olduğu iddiasında bulunan bu arkadaş bilse ki Sharon ablası bu dergideki herkesin kontrolünden geçmiş, zannetmiyorum ki bunu bilsin, utanacaktır o zaman kanımca. (Ulan bu ne biçim Türkçe ? -Ed-)

Yav, hani Mayıs sayısında Balıkesir'den yazan bi Ayhan Önal vardı, hatırladınız mı? İşte o Ayhan, Bandırma'ya taşınmış, soyadını da değiştirmiş. Ayrıca demiş ki, dergi kağıdı çok kaliteli, dergiyi saman kağıdına basın. Ayhan'a bir tavsiye: Şimdi gazeteciye git, saman kağıdına basılmış bi dergi al, sonra bizim dergiyle yanyana koy ve şöyle bir bak. Hangisini okumak içinden geliyo?... Göz zevki de önemli biraz dii mi?...

İstanbul'dan Orçun Köroğlu maddeler halinde bir mektup yazmış ve mektubunun bir kısmını da olsa dergide yayınlamamı istemiş. Mektubundan bir maddeyi burda yayınlıyorum:

9-Bu mektubun bir kısmını da olsa yayınlarsan sevinirim.

Yeter mi Orçun?... Naapalım yerimiz kısıtlı...

Ankara'dan Fatih Ayla "Kupidon" rumuzuyla bir mektup yazmış. ODTÜ Elektronik'te okuduğunu, finallerinin çok kötü geçtiğini belirtmiş, ayrıca Kick-Off oynamayı bi türlü beceremediğini yazmış, benden yardım istiyomuş. Yav Fatihcim, ben de ODTÜ'deyim, okul açılınca beni bul (Wimpy'ye falan bak) o zamana kadar da Kick-Off oynamayıver. Zaten ben senin adını daha önce duymuştum gelen geçen Kikof'ta geçiriyomuş sana. Boşver, takma, bırak başkaları taksın. Hayat kısa canım, gül,eğlen...

Bu sayıda da bu kadaar... Alo Amiga Ansiklopedik sözlüğü yüzünden birçok gazeteden tehdit mektupları aldık, o yüzden ansiklopedimizi yarıda kesiyoruz, belki ilerki sayılarda çaktırmadan vermeye devam ederiz.

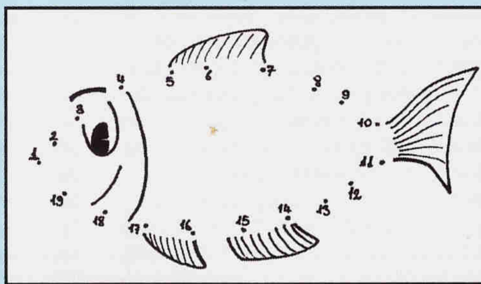
Hepiniz kendinize iyi bakın, yaz aylarınızı iyi geçirin. Siz Ağustos sayısını okurkene ben Ege sahillerinde güneşleniyo olucam, Datça Aktur'a uğrarsanız görüşürüz, bana iyi tatiller!... (Tabii size de!)

Mert TÜNAY



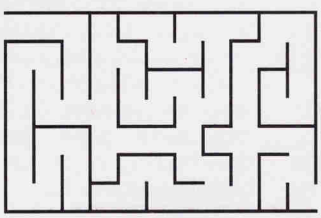


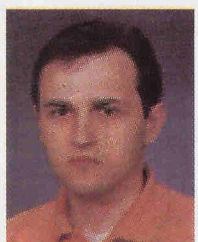
①. İki resim arasındaki 4 farkı bulun.



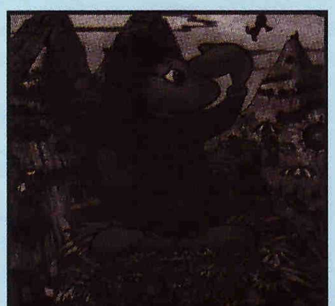
② Noktaları birleştirin, bakalım ne çıkacak?







③ Yukarıdaki, gecikmiş dergisini bekleyen abone editörü şeyetmek istiyo. Ona yardım edin.



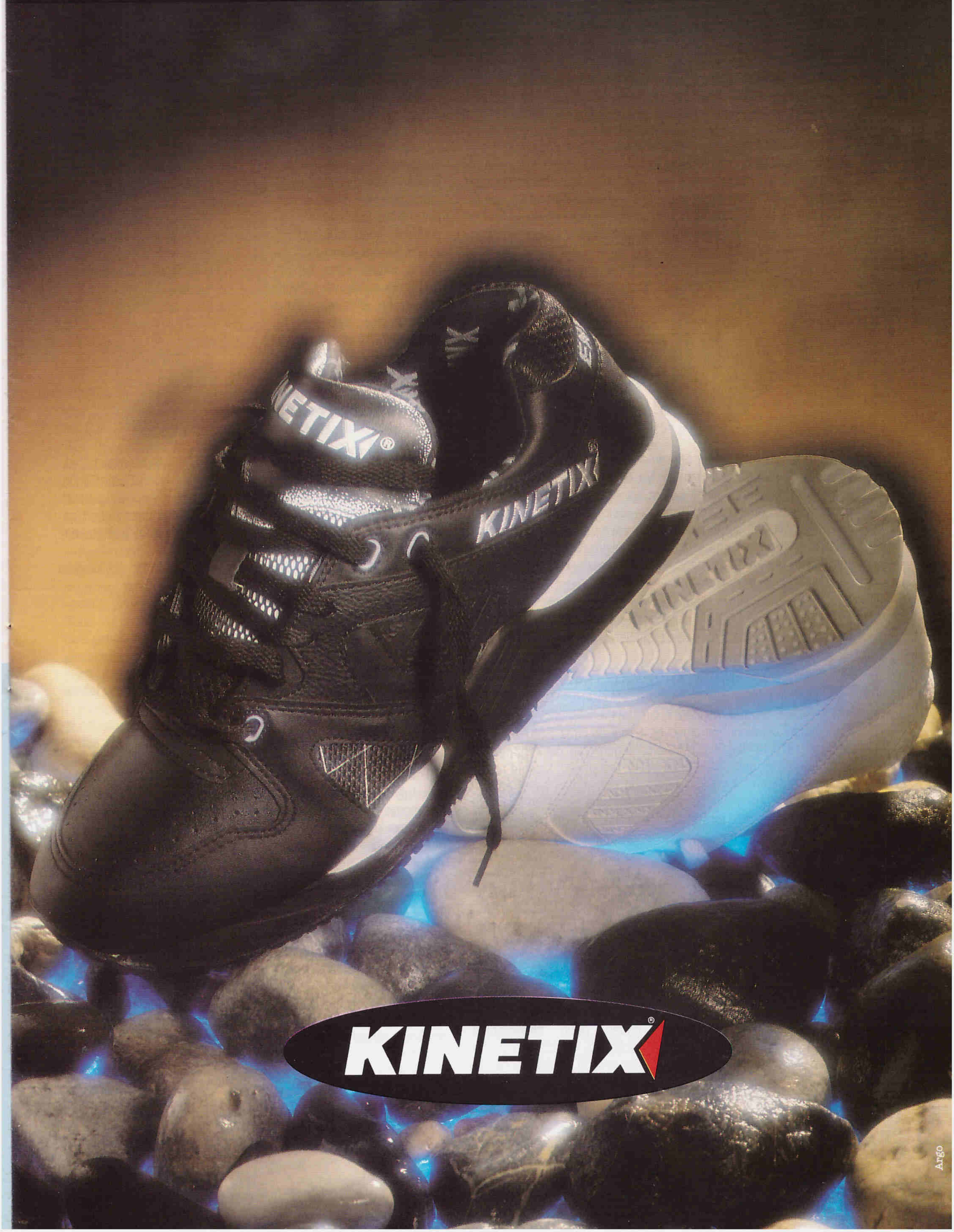
④ Yukarıdaki resimde bir Lemming gizli, bakalım bulabilecek misiniz?

① 1. Sağ taraftaki resimde Frankenkundus yok. 2. Sağ taraftaki resimde kardankundus yok. 3. Sağ taraftaki resimde normalkundus yok. 4. Sol taraftaki resimde Alf yok

② Balık

④ Sol taraftaki dağın tepesinde.

GÖSTER ENERJİNİ



NE
KİM
NEREDE
YENİ
ÖNCE
SONRA

İNEXESİ

Merhaba,

Bu ay köşemiz bayağı kalabalık. Uçan balığımız Nilgün bile geri döndü (gerçi gitmemiş sadece yazısını geciktirmişti ama olsun). Hatta konuk bir yazarımız bile var (Alo Amiga isimli köşenin yazarı Mert Tünay da bu ay sizler için Guns n' Roses konseri ile ilgili bir yazı yazmak istedi). Köşesine yeni bir bölüm ekleyen Sinan Erel ile İNEXESİ başlıyor. İyi eğlenceler.

KIRINTI

Kendi terinizde yüzmeyi öğrenmediğiniz takdirde boğulacağınız şu günlerde dikkatli olmanızı tavsiye ederim. Eski soğuk günlerin hatırına Kırıntı içinde yeni bir bölüm açıyorum, PASTalji. Bu bölümde baskısı tükenmiş ve yenilenmemiş, eski ama güzel kitaplardan bahsedeceğiz. Bu kitapları sahaflarda veya herhangi bir kitapçının unutulmuş tozlu raflarında bulma ihtimaliniz (biraz da şansınızın yardımıyla) her zaman mevcut. Ayrıca bu kitapların hepsi o kadar da eski değil. Artık başlayalım...

PASTalji

İNSANLAR HAYVANLAR VE YIRTICI HAYVANLAR:

İlk kitabımız SAKİ'nin İNSANLAR HAYVANLAR VE YIRTICI HAYVANLAR. Sungur Yayınları'ndan 1984'te çıkmış olan kitap Saki'nin seçme öykülerinden oluşuyor. Şimdi de biraz SAKİ'den bahsedelim. 1870 te doğan H.H.Munro, doğum yeri olan Burma'dan sonra Londra'ya geçmiş ve önce politik tartışmaları kaleme alarak yazarlığa başlamış. Ama işin ilginci, bu tartışmaları gayet ağır bir taşlamayla ve politikacılarla dalga geçercesine bir "Alice Harikalar Diyarında" benzerinde toplamış. Yine de Saki'ye esas başarısını getiren eserleri, yoğun bir kara mizahla yüklenmiş olan ve kendisinin, gotik korku edebiyatının tartışılmaz ustası Edgar Allan Poe'nun yanına yükselten kısa hikayeleri olmuştu. Kuşkusuz Açık Pencere ve Kaybolan Bebek'te de yazarlığının en üst noktasına ulaşmıştı. İşte İnsanlar, Hayvanlar ve Yırtıcı Hayvanlar, bu öyküleri de içeren, usta Saki'nin birbirinden garip hikayelerinin toplandığı ve kitaplığında olmayanların üzülmesini gerektirecek kadar güzel bir eser. Bu arada bu kitabı size arkadaşım Nezih tanıttı.



BAŞBAKANI KİM ÖPTÜ:

İkinci kitabımızsa Bilgi Yayınevi'ne ait. Kishon'un BAŞBAKANI KİM ÖPTÜ isimli kitabını okurken dikkat etmelisiniz. Eğer kalabalık bir yerdeyseniz sakın okumayın. İnsanlar kahkahalarınızdan rahatsız olabilir. Kitap birbirinden farklı minik (ve KOMİK) öykülerden oluşuyor. Daha fazla dayanamayıp size bu öykülerden birini naklediyorum.



BASİT BİR VUKUAT

Kaliforniya'da oturuyoruz. Önümüzde birer kahve, karşımızda bir direk. Hava soğuk, ortalıkta nezle mikropları dolaşmakta. Akşamın alaca karanlığı çöktü. Arbinka heyecanla bekliyor, çünkü araba oyunu bu saatlerde başlar. Nihayet saat onda, tek başına dolaşırken bir trafik memuru düştü. Esmer bir güvenlik kuvveti bu. Polis ölçülü adımlarla yaklaştı, elinde ceza defteri hazır... Arbinka, arabanın plakasını yazana kadar bekleyip, inanılmaz bir deparla kahvehaneden fırladı. Nefes nefese,

<<Özür dilerim,>> dedi. <<Bir kahve içmek için bir dakikalığına girdim...>>

<<Bunu hakime anlatırsınız bey efendi.>> dedi trafikçi.

<<Fakat görüyorsunuz, hemen döndüm.>>

<<Beyefendi beni ödev sırasında rahatsız ediyorsunuz.>>

<<Ama bir saniyeliğine girdim.>>

Trafik memuru, asil ve sadist bir yavaşlıkla makbuzu doldurdu.

<<Beyefendi, şuraya dikkatle bakınız.>> dedi. <<İlerideki tabelada ne yazıyor?>>

Arbinka utanmıştı:

<<Altı metrelik mesafe içinde park yapmak yasaktır... Bir kahvecik içtim o kadar...>>

Trafik polisi sertçe:

<<Beyefendi, terbiyesiz bir söz daha ederseniz, 17'nci madde uyarınca kaldırımın uzağına park yapmakta ceza keserim.>> dedi.

Arbinka kendinden emin ve kararlı tavırla:

<<Görmüyor musun,>> dedi <<İşte sizden bunun için nefret ediyorlar.>>

Trafik polisi sükünetle,

<<Madde 17,>> diye yazdı ve ekledi, <<Sizi tutuklamak zorunda kalacağım.>>

<<Ama neden? Açıklayın.>>

<<Açıklamak istemiyorum. Evrakınızı gösterin lütfen.>>

Arbinka evraklarını uzattı. Trafik polisi sesini sertleştirerek, <<Sosyal sigorta kartınızı değil. Ehliyetinizi istedim.>>

<<o yok.>>

<<Yok mu? Çok güzel. Bu durum 23. maddenin çerçevesine girer. Araba ruhsatnamesi ve trafik sigortanız var mı?>>

<<Yok.>>

<<Yok ha!>>

<<Yok. Arabam da yok...>>

Sessizlik.

Kötü, rahatsız edici bir sessizlik.

<<O halde,>> diye fısıldadı polis, <<bu... kırmızı spor araba... kimin?>>

<<Ne bileyim>> dedi Arbinka. <<Ben bir kahve içmek için Kaliforniya'ya geldim. Sabahtan beri size bunu anlatmaya çalışıyorum...>>

Trafik polisi sağırlaştı, negative dönüştü, çenesi titremeye başladı. Yüzündeki ifadeyi aylarca unutamayacağım. Ceza makbuzunu arabanın camına yapıştırdı ve kendini köşeye kadar sürükleyip kulakları tırmalayan bir gürültü ile yıkıldı. Arbinka etrafına gülücükler dağıtarak üssüne döndü:<<Gösteriye devam.>> Birkaç dakika sonra kırmızı spor arabanın sahibi geldi, makbuzu inceledi ve orada park halinde bulunan Lark'ın camına yapıştırdı. Arbinya <<Bilinen yöntem>> dedi. <<Makbuzda yazılı olanları kimse kontrol etmeyecek ve cezayı Lark'ın sahibi ödeyecek.>>

Neşeli bir akşamdı.

Evet, bir yerde raslarsanız, sakın kaçırmayın.

Şimdi KIRINTIYA geçelim. Bu ay sadece bir kitabımız var. Şimdi sizi Nezih'le başbaşa bırakıyorum.

Selam. Geçen sayıdan bir öncekinde sizinle tanışmıştık. Creep Sinan'a yardım olsun diye başladık ve böylece kolumuzu kaptırmış olduk. Önümüzdeki aydan itibaren (ve büyük ihtimalle sürekli) sizinle burada buluşacağız.

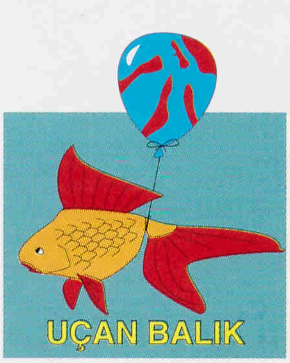
TÜRKİYE'DE SİYASAL CİNAYETLER:

Bu ay Altın Kitaplar'dan, bir inceleme kitabı var: Alpay Kabacalı'nın TÜRKİYE'DE SİYASAL CİNAYETLER adlı araştırma/incelemesi. Araştırma oldukça geniş bir zaman diliminde yapılmış. Uğur Mumcu'nun anısına toplanan bu (belki de tam olarak çözülmeyen) cinayetler derlemesi, hafif sosyal demokratçı bir tavırla anlatılmış. Ancak, kitapta bir yorum eksikliğini görmeden geçemedim. Oysa, özellikle araştırmalarda, araştırmacının yorumları, anlatımı oldukça hafifletir ve okunması kolay bir hale getirir. Yine de, bu konulara meraklı okuyucuların hoşuna gideceğini zannediyorum.



Evet, bu sayılık ta bu kadar. Gelecek sayıda görüşürüz.

SİNAN EREL



Herkese merhaba! Bu dergi en mükemmel 2. sayısını çıkarıyor. Neden mi? İki ay önce benim dergiye adım atmamla dergi dergiye benzedi. Öyle bir doldurdum ki dergiyi, 48 sayfadan 80 sayfaya çıktı (vay Can'ıma). Geçtiğimiz ay ise çok yağmur yağdı, halam hastalandı vs. Aslında gerekli dökümanların elime geçmesi çok gecikti. Kısa bir süre ara verdikten sonra bu ay yine birlikteyiz.

Yine süper filmler ve en yeni sinema haberleri ile karşınızdayım.

1 SOMMERSBY

Yönetmen: Jon Amiel

Oyuncular: Jodie Foster, Richard Gere, Bill Pullman, James Earl Jones

Jodie Foster genç yaşına rağmen film dünyasında çok başarılı olmuş bir sanatçı. "Sanık" ve "Kuzuların Sessizliği" filmlerinin oscar'lı yıldızı aynı zamanda yönetmenliği deneyip başarılı olmuş süper bir oyuncu. Richar Gere, 1980'lerin başında kaslı vücudu ve şımarık davranışlarıyla kendini göstermeye başlamış ve 90'lı yıllara dek gitgide oyunculuk kariyerini geliştirmiş başarılı bir film yıldızı. Sommersby filmi bu iki süper yıldızı bir aşk hikayesinde bir araya getiriyor. Film Amerika'daki iç savaştan sonra evine dönen Jack Sommersby (Richard Gere) ve onun sadık, hırslı ve çalışkan eşi'nin (Jodie Foster) başından geçen olayları anlatıyor. Avrupa ve Amerika'da övgü dolu sözler alan film için çıkan eleştirilerden bazıları şunlar:

"Bir Subay ve Bir Centilmen"den beri en tutkulu oyunu. Foster ise olağanüstü.

Peter Travers, ROLLING STONE

Ciddi ve dokunaklı. Yılın en iyi filmi.

John Tibbetts, KCTV TV

Çok zevkli bir film, Gere ve foster mükemmel.

Paul Wunder, WBAI Radio - NY

"Rüzgar Gibi Geçti" derecesinde bir destan. Gere ve Foster bu günün Gable ve Leigh'ı.

Jim Ferguson, KMSB-TV - Tucson

Kesinlikle unutulmaz bir aşk hikayesi. Foster ve Gere ateşli bir oyun sergiliyorlar.

Dixie Whatley, ABC-TV - Boston

Bakalım tüm bu övgü dolu sözler gerçek mi?

1 ALIVE

Yönetmen: Frank Marshall

Oyuncular: Ethan Hawke, Vincent Spano, Josh Hamilton, Bruce Ramsay, John Haymes Newton, David Kriegel

13 Ekim 1972, pilot 18000 feet'ten 10000 feet'e inmek içim hava trafik kontrolünden izin alır. Bulutların arasında ilerlerken And dağlarına gittikçe yaklaşmakta olduğunu görür. Pilot umutsuzca yükselmeye çalıştığı halde bunu yeterince hızlı yapamaz ve uçak tepelerden birine çarpar, kanat ve kuyruğu kopar. İçinde Uruguay'ın gözde rugby takımlarından birinin de bulunduğu bu uçak karlı And dağlarından birinin tepesine çakıldığında sadece 33 kişi yaralı olarak kazadan kurtulur.

Ancak herşey burada başlıyor. Soğuk ve açlık onları öldürmekteydi. Öyle çaresiz hale geldiler ki, ölen arkadaşlarını yemek zorunda kaldılar. Tam 72 gün süren mücadeleden sonra 16 kişi hayatta kalmayı başarabildi.

İşte bu gerçek olay Sinema filmi haline getirlidi. "Alive" adını taşıyan bu film ilk kez Ocak ayında ABD'de gösterime girdi ve büyük ilgi gördü. Çekim hazırlıkları yıllarca süren ve 20 milyon dolara malolan filmde, yönetmen Frank Marshall sanatının doruğuna çıkıyor. Sinema eleştirmenleri film hakkında şunları söylüyorlar; "Uçağın yere çakılma sahnesi şimdiye kadar yapılanların en gerçekçisi. Kazazedelerin insan eti yeme sahneleri son derece cüretli ancak abartma kesinlikle yok."

Yakında ülkemizde gösterime girecek olan "ALIVE" özellikle macera filmlerinden hoşlananlar için büyük bir ziyafet olacak.

1 INDECENT PROPOSAL

Yönetmen: Adrian Lyne

Oyuncular: Demi Moore, Robert Redford, Woody Harrelson



ABD ve Kanada'da ilk beş gün içinde 250 milyar liralık hasılata ulaşan Indicent Proposal orijinal adlı Ahlaksız Teklif filmi batıda önemli tartışmalara yol açtı. Hatta çok beğenilen filmin devamının çekilmesine kara verildi. Bu başarıda söz sahibi olan Demi Moore ile Woody Harrelson çok başa-

rılı bir oyun ortaya koydular. Yönetmen Adrian Lyne'da sinemaseverlere yabancı değil. Kendisini 9,5 Hafta, Fatal Attraction, Jacob's Ladder, Flashdance ve Foxes filmlerinden tanıdığımız yönetmen hemen hemen her filmiyle hasılat rekoru kırıyor. Filmin konusu ise kısaca şöyle:

Lise yıllarında birbirlerine aşık olan David ile Diana'nın mutlu bir evlilikleri vardır. David mimar, Diana ise emlak komisyocusudur. Her zaman hayal ettikleri geleceğe kavuşabilmek için tüm paralarını harcayıp büyük bir işe girişirler, ancak işler yolunda gitmez. Maddi açıdan dar boğaza girince Las Vegas'a gidip, şanslarını zorlamaya karar verirler. Burada milyarder iş adamı John Gage (Robert Redford) ile tanışılar. Zengin iş adamı, bir teklifte bulunur; Diana ile bir gecelik beraberliği karşılığında 1 milyon Dolar vereceğini söyler.

Paranın gücü ve hala satın alınamayacak değerler kalıp kalmadığını irdeleyen "Incedent Proposal" adlı film, ülkemizde gösterime girdi.

(Hayır! Para her şeyi satın alamaz hele bir bayanı asla bir meta haline getiremez. Gerçek mutluluk beden, yürek ve beyindeki bütünleşmeden doğar. Tüm ahlaksız teklifleri kınıyorum.)

1 Cannes Film Festivali (13-25) Mayıs tarihleri arasında yapıldı. Bu yıl 46.sı gerçekleştirilen festivalde 3 Amerikan filmi yer aldı. Bunlar Jurassic Park, The Last Action Hero ve Cliffhanger. Önceki Uçan Balık köşesinden hatırlayacağınız bu filmerle Cannes Film Festivali'nin giderek Amerikan'laştığı yorumu yapılıyor. Yandaki resimde ise en iyi film ödülünü alan Jane Campion'un yönettiği "Piyano Dersi" görülüyor.



1 Sylvester Stallone, Arnold Schwarzenegger ve Bruce Willlis birlikte "Planet Hollywood" adlı lüks bir restaurant açtılar. Hatta restaurantın iyi iş yapması sonucu, ABD'den sonra Avrupa'ya da şubeler açılmaya başlandı.

1 Ünlü sinema dergisi "Premier" tarafından Hollywood'un en güçlü 100 kişisi belirlendi. Belirleme yapılırken bu kişilerin; Hollywood'daki etkilerine, maddi durumlarına, tarzlarına, kariyerlerine, film yapabilme kapasitelerine, kişiliklerine ve oluşturulan filmin hasılatlarına bakıldı. Listeye giren ünlüler şöyle sıralanıyor:

1) Bob Daily / Terry Semel: geçen yıl 3. sırada yer alan Warner Bros. başkanı ve yönetim kurulu üyesi.

2) Michael Eisner: geçen yıl da ikinci sırada yer alan Walt Disney başkanı.

3) Michael Ovitz: geçen yıl birinci sıradaydı, CAA shogun, popun kralı.

7) Kevin Costner: geçen yıl 17. sırada idi.

8) Arnold Schwarzenegger: geçen yıl 10. sırada idi.

13) Steven Spielberg: geçen yıl 16. sırada idi.

18) Tom Cruise: geçen yıl 23. sırada idi.

34) Jodie Foster: geçen yıl 52. sırada idi.

35) Robin Williams: geçen yıl 36. sırada idi.

38) Jack Nicholson: geçen yıl 44. sırada idi.

39) Julia Roberts: geçen yıl 32. sıradaki yerinden gerilere düşmüş.

41) Harrison Ford (34)

42) Clint Eastwood: geçen yıl sıralamada yer almıyordu.

43) Robert Redford (75)

44) Barbara Streisand (45)

49) Michael Douglas (31)

54) Sharon Stone: geçen yıl sıralamada yer almıyordu.

Listede geri kalan ünlü isimler ise şunlar; Eddie Murphy, Sylvester Stallone, Bruce Willis, Spike Lee, Whoopi Goldberg, Stephen King ve Whitney Houston.

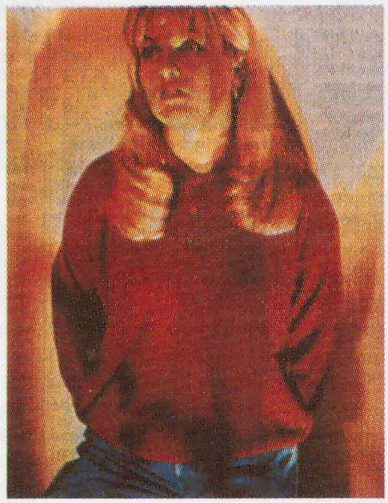
1 Hollywood ve Vatikan karşılaştırılınca bakın ne çıkmış ortaya:

Vatikan	**Hollywood**
Onların kurbanlık koyunları var	Onların ise yazarları var
Onların Madonna'sı var	Onların da Madonna'sı var
Onların Papa'ları var	Onların Bob Dylan'ı var
Onlar İtalya'dan giyinir	Onlar da İtalya'dan giyinir.

1 Gillian Armstrong, Judy Blure, Rita Mae Brown ve bunlar gibi pek çok ünlü yazar, aktör ve aktristlerin oluşturdukları 16 kişilik bir jüri gelmiş geçmiş en iyi 10 video filmini sıraladılar. Sıralama şöyle:

1) Splendor In The Grass (Elia Kazan - 1961)
2) The Graduate (Mike Nichols - 1967)
3) The Last Picture Show (Peter Bogdanovich - 1971)
4) My Life As A Dog (Lasse Hallstörm - 1985)
5) Say Anything (Cameron Crowe - 1989)
6) American Graffiti (George Lucas - 1973)
7) Boyz N The Hood (John Singleton - 1991)
8) Heaters (Michael Lehman - 1989)
9) Carrie (Brian De Palma - 1976)
10) The Year My Voice Broke (1987)

1 "Top Secret" sinemalarda tekrar gösterime girdi. Bu komedi harikasını izlemeyenlere güzel bir fırsat, izleyenlere ise ikinci bir ziyafet şansı doğuyor.



1 Beğenerek izlediğimiz "İkiz Tepeler" dizisi, sinema filmi olarak karşımızda. David Lynch'in yönettiği filmde başrolleri Sheryl Lee, Moria Kelly ve David Bowie paylaşıyorlar. 17 yaşında bir kız olan Laura Palmer'ın ölümüne kadar geçen son 7 gününü anlatan film şu sıralar gösterimde. Lynch, uyuşturucu bağımlısı Laura'nın fiziksel ve ruhsal çöküşünü, yaşamının sonuna yaklaşışını, şiddetin ve ahlaki çöküşün baskıcı egemenliğini, soyut boyutlara çekilmiş ürkütücü görselliklerle tamamlıyor. Ayrıca filmdeki düşler v.s. gibi metafizik malzemeler tam bu konuyla ilgilenen seyircilere hitap ediyor. Tüm bunlarla birlikte bakıldığında filmin aslında pek de kolay anlaşılır olmadığı, bilgi ve algı düzeyi yüksek seyirci için ideal bir film olduğu görülüyor.

İşte bu aylık bu kadar. Yeterince yüzdüm, sıra uçmaya geldi. Bir dahaki ay tekrar sinema dünyasına dalmak dileğiyle... Kucak dolusu sevgiler. Nice Uçan Balıklara..

NİLGÜN ÖZDAL

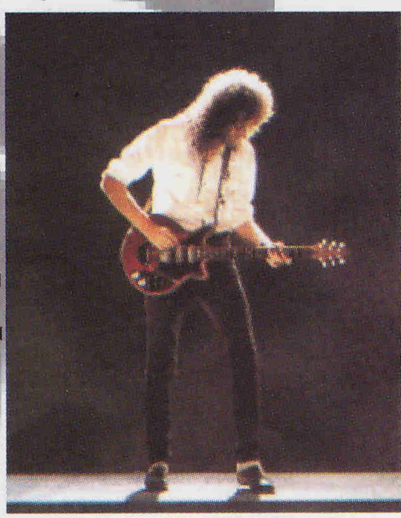
Adres:
UÇAN BALIK
AMIGA Dergisi
P.K. 148 06660
K.Esat / ANKARA

GUNS N' ROSES

LIVE IN ISTANBUL

O gün herşey bir başkaydı... O gün hava çok güzeldi, insanlar çok cool'du, moraller iyiydi, vücutlar normalden çok daha fazla adrenalin salgılıyordu, her zaman ana avrat düz giden nağmelerle inleyen İnönü Stadı o gün kırk bin kişilik bir rock korosunu misafir ediyordu... Evet, GUNS N' ROSES oradaydı o gün... Dünyanın en anarşist, en agresif, en yırtıcı rock grubu T.C. sınırları içinde şimdiye kadar görülmüş en muhteşem şovu yaptı, dev bir kasırga gibi gelip geçti... İşte 26 Mayıs'ın minik bir hikayesi:

Konserden önceki gece stadın önünde birikmiş topluluk, ertesi gün öğlene doğru mahşeri bir kalabalığa dönüşmüştü... Konser saati yaklaştıkça bu onbinlerce kişinin yorgunluğu yavaş yavaş yerini sabırsızlığa ve azgınlığa bıraktı, Ahmet San'ın mükemmel(!) organizasyonu sayesinde, güvenlik görevlilerinin ve polislerin sadece boş bakışlarla insanları seyretmesi nedeniyle, insanların altında ezilerek, tekme tokat daracık bir kapıdan zar zor stada girebildik. Stada girdiğimizde hala hayatta olabilmenin sevinciyle ilk grup Soul Asylum'u beklemeye başladık ki, Brian May Band sahneye çıktı. Bu durumdan Soul Asylum'un çıkmayacağı anlaşılıyordu, fakat Brian May gibi bir yaşayan efsaneyi seyretme şerefine eriştiğimizden, Soul Asylum falan kimsenin umurunda değildi. Oldukça sıkı bir performans gösteren May'in, en az kendi şarkıları kadar Queen parçalarına da zaman ayırması, bütün stadyumu doldurușa getirdi. Özellikle Year of 39, Breakthru, Headlong gibi Queen hit'leriyle kalabalığı iyice azdıran Brian May, muhteşem bir ortamda Love of my Life'ı söyledikten sonra gelmiş geçmiş en büyük rock hit'lerinden "We Will Rock You" ile İnönü Stadını sallayarak stadı dolduran insanların manyaklığını Peak noktasına ulaştırdı. Bir ara elinde büyük bir Türk bayrağıyla sahneye çıkan May, seyircilerden çok büyük alkış aldı. Seyirciyle çok iyi ve samimi bir diyalog kurmasıyla da büyüklüğünü kanıtladı ve May büyüklüğünden beklenmeyecek bir alçakgönüllülükle çıktığı sahneden aynı şekilde indi.

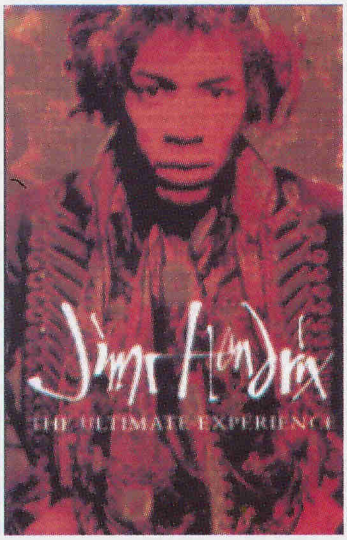


Artık herkes iyice dolmuştu. Brian May sahnedeyken akıp giden dakikalar Guns'ı beklerken geçmek bilmiyordu. Hava iyice kararmış, stadyumun ışıkları yakılmıştı. İnsanların beklemekten sıkıldığı bir anda, bir anda ışıklar söndü, her yer kapkaranlık oldu ve sahne yavaş yavaş aydınlanmaya başladı. İnsanların muhteşem coşkusu gerçekten görülmeye değerdi, bütün stad deli gibi inliyor, binlerce insan birbirinin üstünde zıplıyor, çığlık atıyor, bağırıyor, ağlıyordu. Görkemli bir şekilde sahneye fırlayan Guns, It's So Easy ile muhteşem konsere başladı. Arka arkaya gelen en baba parçalarla tansiyon gittikçe yükseliyordu. Her şarkının başlangıcında ve bitişinde İnönü Stadı yıkılacak gibi oluyor, fakat insanlar yorulmak bilmiyordu. Patience'ın ikinci bölümünden önce Axl'ın piyanoya geçerek kırk bin kişiyle beraber John Lennon'un Imagine'ını söylemesi gerçekten olağanüstü bir andı. Grup birbuçuk saat kadar çaldıktan sonra konseri bitirdi ve sahneden indi, fakat kimse gitmiyor, koca stadyum Guns-n-Roses diye inliyordu. Birkaç dakikalık bu muhteşem tezahürattan sonra grup tekrar sahneye çıktı ve yarım saat kadar daha çaldı. Özellikle, gruptan ayrılan fakat sadece "Get in the Ring" turu için konserlere katılan grubun ilk gitaristi Izzy Stradlin'i bu konserde izlemek, eski Guns'cılar için büyük şanstı. Grubun konseri bitirdikten sonra sahnenin önüne kadar gelerek seyirciyi selamlaması ve seyircilere attıkları güller, bu muhteşem seyirciye yapılabilecek en güzel jest ve teşekkürdü. Arkalarında unutulmayacak güzellikte saatler bıraktılar, ve Guns'n'Roses, Londra konseri için İngiltere'ye doğru yola çıktı....

Konser tek kelimeyle muhteşemdi, fakat bazı kötü yanları da yok değildi. Saygıdeğer organizatör Ahmet San'ın, stadyumda yapılan bir rock konserinin, halka açık parklardaki İbrahim Tatlıses konserlerinden bayağı bir farklı olduğunu bilmiyor olması nedeniyle onbinlerce insan konser öncesi azap çekti. Konsere niye geldiği belirsiz bazı hıyarların da Guns sahnede, biz yerimizde azarken "Yav bunlar niyçün Don't Cry çalmıyolar yaa" gibi yorumlarla sinir bozukluğu yaratmaları da ayrı bir rezillik! Bunlar Metallica konserine de Nothing Else Matters'ı dinlemeye gidip, topluluğun kalitesini düşüreceklerdir, ama naapalım, kapıdan girenlere de rock kültürü sınavı uygulayamazsın ki!... Siz bu yazıyı okurken Metallica konseri de yapılmış olacak (umarım)!... O halde, Eylül'de Bon Jovi ve Scorpions konserlerinde görüşmek üzere!... Keep on Rockin'!...

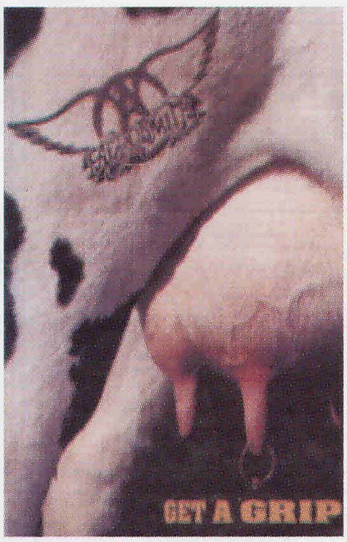
MERT





JIMI HENDRIX
THE ULTIMATE EXPERIENCE

Bazı müzisyenler vardır, zamanlarının ötesinde yaşarlar, geleceğe ışık tutarlar ve hiç bir zaman unutulmazlar. Jimi Hendrix de tüm rock gitaristleri içinde gerçekten en önemlileridir. Gitaristliğinden bahsederken her zaman atlanılan bir şey ise muhteşem besteleri ve sözleridir. Sanırım kaset kapağının içindeki "Hayal gücü, sözlerimin kaynağıdır. Kalanı ise biraz bilim kurgu ile süslenmiştir" sözü onu biraz daha iyi anlamanıza yardımcı olur. Hendrix hayattayken çıkan 6 albümüne rağmen, Jimi Hendrix'in bugüne kadar toplam 34 albümü yayınlandı. Bu toplamaların çoğu epey kötü, hatta saygısız, sadece ününden faydalanarak para kazanmaya yönelen albümlerdi. 1992 yapımı bu albüm Hendrix'in gerçekten de en iyilerini içeriyor. Hatta stüdyo kayıdı parçalardan öte iki tane de konser kaydı parça var ki bunlar da HENDRIX'in en unutulmaz konser performansları. Birincisi WOODSTOCK festivalinde çaldığı Star Spangled Banner (Amerikan milli marşı), ikincisi ise MONTEREY Festivalinde çaldığı Wild Thing. Albümdeki diğer müzisyenler ise: Noel Redding (bas gitar), Mitch Mitchell (bateri), Steve Winwood (org), Buddy Miles (bateri), Jack Casady (bass). Eğer JIMI HENDRIX dinlemek istiyorsanız ve hangi albümlerini almanız gerektiğini bilemiyorsanız veya bir BEST OF koleksiyoncusu iseniz bu albüm tam size göre. Edinilmesi gereken bir albüm. Tersine eğer siz de HENDRIX'in bütün parçalarının dinlemeye değer olduğuna inanıyorsanız bu derleme tabii ki yetersiz kalıyor.



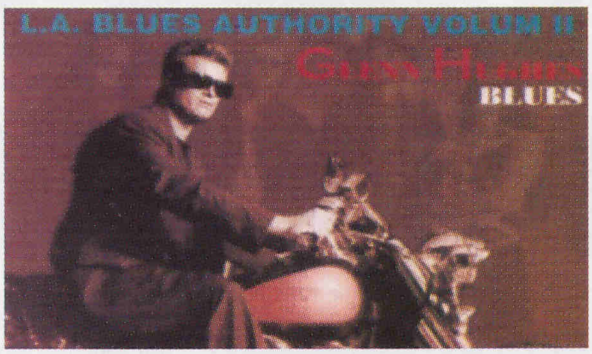
AEROSMITH
GET A GRIP

Yine rock tarihinde önemli bir yeri olan, 1970'lerden bu yana hard rock'ın gelişmesinde önemli rol oynamış olan grubun 1993 albümü. Kökleri Rhythm and Blues'a dayanan sert ve mükemmel soundları ile yıllardır ateşlerinden hiç kaybetmeden yaratmaya devam eden grubun son albümü olan "Get A Grip" harika bir albüm. Aerosmith'in kadrosu ise şöyle: Steven Tyler (vokal), Joe Perry (gitar), Tom Hamilton (bas gitar), Joey Kramer (bateri), Brad Whitford (gitar). Albümün birinci parçası (bir intro) bayağı bir hip hop ama korkmayın kalan tüm parçalar her zamanki sert ve güzel Aerosmith sound'unda . Eğer Aerosmith'i seviyorsanız zaten edineceğiniz bir albüm, fakat herkese tavsiye ediyorum.



COVERDALE/PAGE

İşte 1993'ün olay albümlerinden biri. İki usta müzisyeni birlikte çalışmaya iten nedenlerden biraz bahsetmek gerekiyor. Herşeyden önce Led Zepplin müziğinde blues öğelerini en iyi kullanan grup olarak bilinir ve sevilir. Bunda da en büyük etki gitarist Jimmy Page'e aittir. Page grup dağıldıktan sonra da blues ağırlıklı çalışmalarına devam etti. Diğer yandan Coverdale, Deep Purple ile rhythm & blues ağırlıklı albüm yapıp kendini gösterdikten sonra kendi beğenileri doğrultusunda müzik yapabileceği Whitesnake'i kurdu. Hatta bazılarınca Coverdale'in Robert Plant'i taklit ettiği bile söylenmektedir. Ortak zevkleri olan blues, rhythm & blues, bir dostunun Page'e tavsiyesi ve Coverdale'in kapanan Whitesnake sayfası sonrası arayış içinde olması sayesinde bu iki müzisyen yeni bir birlikteliğe başladılar. Bu birlikteliğin ilk meyvesi olan albüm ise kelimenin tam anlamıyla mükemmel. Eğer rhythm & blues seviyorsanız bu albüm yıllardır çıkanlar içinde en özellerinden biri, edinmelisiniz.



GLEN HUGHES
BLUES

Son albümümüz de bayağı eski ve ünlü bir müzisyenden. Trapeze grubunun kurucularından olan, bir zamanlar Deep Purple'da basçılık ve solistlik yapan ayrıca Gary Moore ve Black Sabbath ile de çalışmış olan Hughes'un L.A. Blues Authority ile yaptığı bu albümün basit bir adı var:"Blues". Gerçektende Hughes her zaman için beklentileri ve yaptıklarıyla farklı bir vokalist olmuştur. Glen Hughes'a göre bu albüm bir sayfayı kapatıp yeni bir sayfayı açacak, çünkü yıllar sonra tam istediği müziği yapıyor. Harika bir blues albümü, özellikle açılış parçası olan "Boy Can Sing The Blues" mükemmel bir parça. Mick Mars'ın slide gitar çaldığı "Can't Take Away My Pride" da ayrıca dikkat çeken güzel bir parça. Ayrıca Hughes'a eşlik eden müzisyenler de epey ünlü. Albümde çalışan müzisyenler şöyle: Glen Hughes (bas gitar, vokal), Gary Ferguson (bateri), Craig Erickson (ritm gitar), Mark Jordan (klavye), Mick Mars (gitar), Richie Kotzen (gitar). Bu sayıdaki bütün albümler gibi alınası ve keyifli bir albüm almanızı tavsiye ederim.

YAĞMUR TATAY

M.I.D.I.

MUSICAL INSTRUMENT DIGITAL INTERFACE



AMIGA ve MÜZİK

Bilgisayar firmaları -ticaretin kuralı olsa gerek- standardizasyondan kaçmışlardır. Elbette ki yalnız bilgisaraylar için geçerli değil, tüm ticari mallar için standart dışı olmak karlılık sayılmıştır. üretici için olumlu olan bu durum, kullanıcı için tabii ki zararlıdır. Fakat dijital müzik için nasıl olduysa 80'li yıllar bir devrime şahit olmuş ve elektrik prizinden sonraki en büyük standart dijital müziğe yansımıştır. Amerikan malı bir sequencer, Japon malı bir modül ile karşılaşınca tanımamazlıktan gelmemekte ve kardeş kardeş anlaşabilmektedir. Sanırım dijital müzik tüketicisi biraz daha şanslıdır.

Sonuç olarak bir enstrüman diğerine; "Koçum oradan bana bir La, arkasından da kuvvetli bir Sol çal!" dediğinde karşısındaki makina hiç gocunmadan;"Emrin olur abi!" diyerek önce bir La, arkasından da bir Sol çalabilmektedir. Makinaların nere malı ve ne marka oldukları hiç önemli olmaz ve siz notalarınızı işitirsiniz.

Midi: Musical Instruments Digital Interface kelimelerinin kısaltılmış halidir. Bu standart sayesinde beğendiğiniz markaları kullanarak istediğiniz sayıda dijital enstrümanı kullanabilir ve tüm bunları da Amiga'nız ile yönetebilirsiniz. Bunun için yapmanız gereken yalnızca bir midi ara birimi alarak porta bağlamanızdır.

Amiga'nın kendi ses özelliği yalnız başına her zaman sizi memnun etmeyebilir. Özellikle Full-Broadcast çalışmanız gerektiğinde bilgisayarınızın 8-bitlik sample kapasitesi doyurucu olmayabilir. Saniyede işlediği bilgi sayısı yüksek ve 16-bitlik spesifik dijital müzik enstrümanları size Full-Broadcast imkanını sunacaktır. Midili enstrümanlara geçmenin tek yararı da bu değildir. Profesyonel bir klavye ile girdiğiniz notalar sizin daha ustaca besteler yapmanıza olanak tanır. Klavyenin tuşları, parmaklarınızın basıncına göre data yazacak ve parçaya duygu verilmiş olacaktır. Oysa Amiga'nın klavyesinde nota yazarken sözü geçen tuş hassasiyeti sözkonusu olmaz.

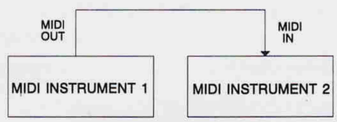
Amiga'nın midi müzik programları, kullanılan tracker programlarından da temelde farklılıklar içerir. Midi yazılımları profesyonel kullanıma çok daha uygundur. Yapmakta olduğunuz dijital kaydı, tipik bir analog kayıt cihazı (evlerimizde olan teypler benzeri) gibi kayıt eder. Yani zamana paralel kayıt sistemini kullanır. Oysa tracker'lar, notaları daha önce belirlenmiş olan kesitler içine alır, bu zaman dilimleri dışına gelen notaları kabul etmezler. Nota kabul görse bile basıldığı ana yazılmaz, o ana en yakın zaman dilimine işlenir. ışin özü; siz notayı bastığınız anda notanın, quantaizlı (Metronom vuruşlarına karşılık gelen) bir şekilde yazılmasıdır. Bu özellik çekici gelse bile bir takım ritim ve armoni yazılımlarını imkansız kılar, vermek istediğiniz bir takım duyguların da kaybolmasına neden olur. Her şeyden önemlisi işin içinde insan üstü bir zamanlama vardır ve bu da parçanıza yapaylık katabilir. Evet, zamanlama çok iyi olmalıdır ama dünyanın en iyi virtüözleri bile metronom karşısında kusursuz değillerdir.

80'li yıllardan sonra yapılan yarı profesyonel ve tam profesyonel tüm "synth"ler, tüm "dijital piyanolar", tüm "drum machine" dediğimiz davul makinaları ve diğer tüm dijital enstrümanların arkasında ve tabiiki Amiga'nıza bağladığınaz midi ara biriminde üç tane midi soketi vardır. Bunlar;

a)Midi in

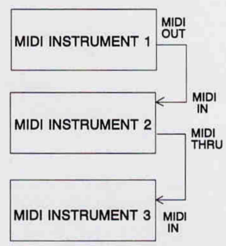
b)Midi out

c)Midi thru adlı üç bağlantı yuvasıdır.



Şekil 1

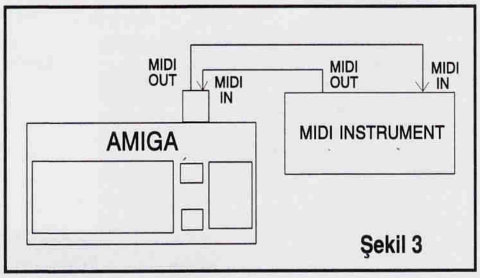
"Midi In" yollanan komutları almak, **"Midi Out"** komutları yollamak içindir. Yani "midi"li iki birim arasında konuşan midi out, dinleyen ise midi in dir.(şekil 1)



Şekil 2

"Midi thru" ise midi out benzeri olup, dinleyen birim birden fazla olduğunda kullanılır(şekil 2). Dinleyen birimin birden fazla olması, kimi zaman zamansal gecikmelere sebep olabilir. Bu gecikmelerde "midi thru" devreye girer.

Kaba olarak midi bağlantı sistemi budur. Şimdi bir dijital klavyemiz olduğunu farz edelim ve Amiga'mız ile aralarında neler geçebileceği üzerinde duralım.



Şekil 3

Amiga'nın portuna yerleşen midi ara biriminin out'unu klavyemizin in'ine, klavyenin out'unu ara birimimizin in'ine taktıktan sonra (şekil 3) yapacağımız, kendimize bir midi müzik programı seçmek olacaktır. İsteklerimize cevap verecek, kullanım kolaylıkları olan ve bizi yarı yolda bırakmayacak program ne olmalıdır? ışte bu zor bir soru. Nedeni ise her kullanıcının beklentisinin farklı olmasıdır. Müzik yazılımı beğenmek aynen oyun beğenmek gibi kişinin zevkine kalmış bir seçimdir. Bu nedenden dolayı kendini ispatlamış programları denemenizi ve kendinize en uygunu ile çalışmanızı tavsiye ediyorum. "Dr.T-KCS Keyboard Sequencer", "Bars and Pipes Professional", "Music-X", "Promidi Studio" kabul görmüş programlardır. Bununla beraber her ne kadar eski de olsa "Deluxe Music Construction" da başlamak için seçilebilir. Tüm bu programların ortak özellikleri zamansal kayıt yapmalarıdır ama siz illa ki tracker kullanmak istiyorsanız; "Star Tracker", "OctaMed" gibi programlar da bu isteklerinize cevap verebilir. Tracker yazılımları arasında OctaMad her ne kadar diğerlerine göre daha yetenekli olsa da midinin imkanlarını tam kapasite kullanmanıza imkan vermez. Bu nedenle zamansal kayıt yapan programlar ile çalışmak, bu pahalı aletlere verilen paranın karşılığını almak için gereklidir. Sonuç olarak tabii ki seçim size kalmış.

Benim kullandığım program; "Kcs Keyboard Sequencer". Tercih etmemdeki nedenler ise çalışma kolaylığı, yazdığınız notalara rahatlıkla sonradan tek tek oynama, Mid.File çevirimi yaparak animasyon ve titling programlarında eşleme yapabilme, son derece başarılı bir şekilde printer çıktısı alma ve benzerleri. Belirttiğim programlar arasında bir tanesinde karar veremezseniz, "Kcs" kullanmanızı yürekten tavsiye ederim.

Herhangi bir yazılımda karar kıldığınızı farz edelim ve neler yapabileceğimize kaba bir şekilde göz atalım.

Mayıs sayısında, tarcker programlarının nasıl çalıştıklarını, "Track"ları, "Channel"ları ve benzeri kavramları görmüş ve dijital bir bestenin yapılış yöntemini görmüştük. Midi programlarında da yöntem farklı değildir. Channel'larda belirlenen enstrümanlar, tracklarda yazmış olduğunuz notalar vardır. Başlangıçta her ne kadar karmaşık gözükseler de ortada hiç de karışık bir şey yoktur. Daha önceden Amiga'nız ile müzik yapıyorduysanız ya da Amiga Dergisi'nin Mayıs sayısını okuduysanız midi programları ile de rahatça müzik yapabilirsiniz. Yine seçmiş olduğunuz channel'daki enstrüman ile belli bir mezür içinde tarck'larınızı yazar, o mezürün track'larını birleştirir ve bir Sequence yaratır, son olarak da sequence'leri istediğiniz sıra ile dizerek Song'unuzu tamamlarsınız.

Paragraftan da anlaşılacağı gibi basit bir sıralama söz konusudur.

1) Channel'lara Enstrüman seçmek:

Toplam olarak 16 channel'ınız vardır ve 16 ayrı enstrüman ayrı ayrı seçilebilir. Örnek olarak; 1 no'lu channel'a piyano, 2 no'lu channel'a bass gitar v.b.

Söz konusu ayarlama, klavyenizden yapılır. Sequencer görevini üstlenen Amiga'nız La notasını 1 no'lu channel'dan çal emrini klavyenize gönderdiğinde, 1 no'lu channel'a karşılık gelen piyano enstrümanından 440 Hertz'lik bir ses alırsınız. Yani La notası çalar. Eğer 1 no'lu channel'a hiç bir enstrüman karşılık gelmemişse ses çıkmayacak, bass gitar instrument'ı karşılık gelmişse bir bass gitar La'sı duyacaksınız.

Müzik programı seçmek aynen oyun seçmek gibi kişinin zevkine kalmıştır. Bu yüzden kendisini ispatlamış programları denemenizi ve en uygununu bulmanızı tavsiye ediyorum.

2) Track'larınızı yaratmak:

Track'lar, bestenizin ilk yapı taşıdır. Bir mezür track kaydı yapmak için sequencer programından 1. no'lu channel'ı aktif yapın ya da işaretleyin. Aktif yapmak, işaretlemek ya da seçmek kullandığınız yazılıma göre değişse de sonuç olarak o an piyano ile bir kayıt yapmak istiyorsanızı 1. no'lu channel'ı kullanıcağınızı bilgisayarınıza belirtmek zorundasınız. İşte bu aşamada önemli bir belirleme yapmak zorundasınız. Aynı zamanda bir sound-bank olan klavyenizin Midi External (Harici) seçeneğini "ON", Midi internal (Dahili) seçeneğini "OFF" yapmalısınız. Böylelikle channel kullanımı tamamiyle Amiga'nızın emrine verilmiş olur ve birtakım channel problemleri ortadan kalkmış olur.

Bu ayarlamalar yapıldıktan sonra kullandığınız programın track menusünde "REC" ikonu işaretlenir ve mezür boyunca piyanonuzu çalar ve kayıt edersiniz.

Örnek olarak bir mezür piyano kaydı yaptığınızı kabul edelim ve "EDIT" seçenekleri ve olanakları ile hatalarınızı giderdiğinizi de buna ekleyelim. şimdi yaptığınız piyano partisyonu üzerine 2. channel'a karşılık getirdiğiniz bass gitar enstrümanı ile eşlik piyanoya eşlik edelim. Yapacağımız Amiga'dan channel'ı 2'ye getirmek ve bir sonraki track'a kayda girmektir. Burada şunu belirtmeliyim ki kimi yazılımlar bir sonraki track'a otomatik sıçrarken diğerleri bunu sizin belirlemenizi bekler. Bununla beraber yine kimi programlar da track'dan sonra sequence yaratılmasına imkan vermez. Yani Song oluştururken trackların oluşturduğu sequence'lar sıralanmaz, onun yerine tracklar birbirine eklenir. Söz konusu olan bu yöntem biraz daha kullanımı güçleştirir. Benim Kcs'yi kullanmaktaki belki de en büyük nedenim oluşturulan track'ların bir sequence altında toplanabilmesidir. Track'lar bir sequence altında toplanmadıklarında, örnek olarak 100 mezürlük bir şarkıda sizin 100 mezür boyunca piyano çalmanız gerekecektir. Elbette ki track'larınıza mezür, mezür edit ve kayıt yapabilirsiniz ama bu yöntem artık biraz demode sayılabilir.

3) Sequence'lerinizi yaratmak:

Bir mezur, ya da dört mezür boyunca çalmış olduğunuz piyano ve bass gitar track'ları ile işiniz bittiğinde bunu artık sequence yapabilirsiniz. Bu işlem de kullanılan yazılıma göre değişir. "All Tracks To Sequence", "Track To Sequence" benzeri seçenekler ile track'larınızı tek bir sequence haline getirebilirsiniz.

4) Song yaratmak:

İşin en kolay bölümü budur. Sequence'larınızı sırası ile dizersiniz. Elbette bunun da yöntemi yazılıma göre değişecektir.

Sözü edilen bu dört ana başlık tabii ki midi müzik anlayışının oldukca kaba bir açıklamasıdır ama yöntem bundan farklı değildir. Sıralamaya uyarak adım adım ilerlediğinizde, amacınıza uygun ve son derece tatminkar sonuçlar almaya başlayacaksınız. Bu ayki yazıda Midi'ye yalnızca bir giriş yapmış olduğumuzu da belirtmek gerekir. Bir ay içerisinde basit de olsa bir çok parça yapmanızı diliyorum. Bir sonraki müzik yazımız artık Midi'nin asıl özelliklerinin, daha doğrusu nimetlerinin anlatılacağı bir yazı olacak. Karşılaşacağınız her türlü sorun için dergimizin adresini biliyorsunuz. Sorularınızı ve önerilerinizi bekliyorum.

Hadeeeeeeeee! İkileeeeeeee!

BELEN ÜNAL

Acil Servis

Merhaba arkadaşlar,

Derginin ve Acil Servisin yeni bir sayısı ile bir kez daha karşınızdayız. Geçen sayıdaki teşekkür yazım nedeniyle mi bilmiyorum ama bu sefer okur mektuplarında gözle görülür bir artış oldu (ne de olsa bir mektup da sonuçta gözle görülüyor). Her neyse bu sayıda yine sizin nacizane sorun ve sorularınızla birlikteyiz.

Oyun Yapmak:

Kendi oyunumu nasıl yapabilirim, bunun için hangi programları kullanmam gereklidir ?

Ata Erdem Öner

Doğrusunu söylemek gerekirse şimdiye kadar bu olayın bu kadar basit bir şekilde sorulabileceğini düşünmemiştim bile. Gerçekten kendi oyunumu yapmak için neler gerekli.

Bunun için her şeyden (programlar, datalar vs gibi) önce bir ana hikayenin hazırlanması gerekir. Bu olayın, bilgisayarla hiç bir alakası yokmuş gibi yapılması çok daha iyi olur. Bu genel hikaye hazırlandıktan sonra, bir ileri aşama olarak hikayenin ayrıntılarına girilir. Artık her şey belirginleşip belli bir omurga üzerine oturtulduğunda ise ikinci safha başlar.

Bu safhada artık oyunun oluşumu söz konusudur. Yapılan ilk şey hikayedeki fikirlerin bilgisayara nasıl geçirilebileceğinin planlanmasıdır. Bu belirli sahnelerde neler yapılacağı, bazı simulasyonların nasıl olacağı gibi konuların açıklığa kavuşturulmasıdır.

Bundan sonra görev taksimi yapılır. Yani bu tasarımsal olarak ortaya çıkan parçalar kişilere geçekleştirmeleri için verilir. Bunda mesele, bir işi yapacak birden fazla kişi olmasıdır. Mesela birden fazla programcı ki bu neredeyse şart, veya birden fazla grafiker. Yapılacak işler bu kişiler arasında bölündükten sonra oluşum aşaması teknik olarak başlamış demektir. Fakat tasarım süreci yine de devam eder. Zira oluşum aşamasında bulunan bazı fikirler veya teknik imkansızlıklardan dolayı gerçekleştirilemeyen bazı şeyler oyunun genel düzeninde eklemeler veya çıkarımlar yapılmasını zorunlu kılabilir.

Şunu da belirteyim ki bir oyun yapımı daha çok bir grup işidir. Zira tek bir kişinin bütün bu işin altından kalkması oldukça zordur. Fakat illa da tek kişi yapacaksa bu kişinin hem programcı, hem grafiker, hem de müzisyen yetenek ve bilgilerine aynı anda sahip olması gerekir. Tabi ki bunu yapanlar da var. Bunların en göze çarpan örneği İnternational Karate ve Snooker gibi projelerinden tanıdığımız Archer Mac Lean. Fakat yine de benim sizlere tavsiyem bu iş için grup olarak çalışmanız.

Amiga veya Pc:

Bir bilgisayar almak istiyorum. Alacağım bilgisayarı profesyonel programcılık dışında, başta oyun olmak üzere her türlü konuda kullanmak istiyorum. Sizce PC'mi A1200 mü alayım.

Sinan Akkol

Daha önceki yazılarımdan birinde de bu konudan uzun uzun bahsetmiştim. Fakat o zaman 1200 piyasada yoktu. O yüzden bir kez daha bu konuya eğilmeyi yararlı gördüm. 1200 şu anda kendi fiyatına yakın bilgisayarlar içinde en güçlüsü bence. Tabi bunu söylerken PC'lerin o korkunç program desteğini göz önüne almıyorum. Hardware açısından oldukça iyi olan bu makina software açısından da gerekli desteği görmeye başladı. Deluxe Paint'in AGA versionunun çıkması gibi. Ve görünüşe göre bu destek sürecek. Fakat nedense software firmaları bu makinayı hala programlama dilleri bakımından yeteri kadar desteklemiyor. Sas C dışında gerçekten randımanlı çalışabileceğimiz, bize sinir krizleri geçirtmeyecek, online help'i olan bir tane bile programın olmaması bunun en büyük kanıtı.

Sonuç olarak eğer oyun oynamanın yanı sıra masaüstü yayıncılık, grafik vs gibi konularla ilgilenecekseniz A1200 iyidir ucuzdur.

Amiga ve ses:

Ben Amiga'mı müzik yapmak için kullanmaktayım. Fakat dört kanal yeterli olmamakta. Ne yapmamı önerirsiniz ?

Kemal Sarol

Bir çok Amiga'cının beklediğinin aksine her yönüyle gelişmiş olacağı düşünülen A1200'ler ses konusunda A500'lerle tamamen aynı hardware kullanıyorlar. Bu olay aynı seriden olan A4000'ler için de geçerli. Bildiğim kadarıyla yeni nesil Amigalarda (5000 serisi) ses onaltı bitlik ve onaltı kanal olarak yer alacak. Tabi bu da makinanın fiyatı hakkında size oldukça iyi bir referans olur sanırım. Sizin probleminizi çözecek bazı kartların Avrupa piyasasında olduğuna eminim. Fakat bunların pek sözünün edilmemesi beni pek te kullanışlı olmadıklarını düşünmeye yöneltti. Ayrıca bildiğim kadarıyla fiyatları da oldukça yüksek. Hardware dışında daha önceden denenmiş olan bazı software çözümler var, Oktalyzer ve StarTrekker gibi. Bu programlar sekiz kanal sesi emule ediyorlardı.Fakat işlemci ve blitter hızı yeterli olmadığından dolayı gerekli performansı gösteremiyorlardı. Yeni modeller bu konuda daha yeterli olabilir.

Bir başka çözüm ise biraz daha gelişmiş bir sistem olan midiyi kullanmak. Ancak bunun için sadece Amiga yeterli değil. Bu konuda detaylı bilgi edinmek için *Amiga ve Müzik* başlıklı yazımızı okumalısın.

Read Write Error:

Diskete bir file çekerken bilgisayar "Read Write Error" verdi. Bir kaç defa Retry dememe rağmen aynı hatayı vermeye devam etti. Ben de o disketi çıkarıp başka bir diske çekmeye çalıştım fakat bilgisayar kilitlendi. N'apabilrim ?

Serkan Tenaz

Bu olayın tamamen aynısı geçen hafta Dungeon Master oynarken benim başıma geldi ve elli küsur saatlik oyun save'im tarihe karıştı. Bu Kickstart 1.2/1.3 ten kaynaklanan bir hata yüzünden oluyor. Alet yazma sırasında Read/Write error ile karşılaşınca olayı durduramıyor. Siz disketi çıkarttığınızdaise blitter kanallarında bir karışıklık oluyor ve blitterı tekrar kullanabilmeniz için gereken blitter busy flagi açık kalıyor. Böyle olunca da reset yapmadan herhangi bir işlem yapamıyorsunuz. Buna bir çare oldukça iyi bir program olan TrackSalve programını kullanmak. Bu program çeşitli seçenekleri sayesinde yazdığı datayı devamlı denetliyor ve eğer hata olursa tekrar yazmak veya devam etmek isteyip istemediğinizi size soru-

yor. Ben şahsen yazılarımı yazdığım sistemde bu programı kullanıyorum ve şimdiye kadar tek bir yazım bile kaybolmadı. Fakat eğer bu programı install etmemiş bir durumdayken sözkonusu hata ile karşılaşırsanız yapmanız gereken bir miktar (on-onbeş kere) Retry yapmak daha sonra da -eğer gerekirse- Cancel yapmak. Disketi drive'dan çıkarmak sadece sorun yaratır.

Programlama Dili:

Ben sadece Basic bilen bir Amiga kullanıcısıyım. Pascal, C gibi bir programlama dili öğrenmek istiyorum. Fakat hangisini öğreneceğime bir türlü karar veremiyorum. Siz neyi önerirsiniz ?

Tamer Seroğlu

Bu soruya sıradan bir A500 (konfigürasyonsuz) kullanıcısı olduğunuzu varsayarak cevap vermek istiyorum. Zira böylesi çok daha fazla kişiye yararlı olacaktır. Şu anda piyasanın en çok tutulan dili hiç kuşkusuz ki C. Pascal'ın bütün eksikliklerini tamamlayıp, fazlalıklarını atarak oluşturulan bu dil gerek hız, gerekse işe yararlılık bakımından tartışmasız bir numara. Fakat bütün bu güzel yanlara sahip olan bu dilin en büyük dezavantajı direkt olarak öğreniminin zor olması. Bu yüzden yakın zamana kadar bilgisayar hocalarının tavsiyesi ilk önce Pascal daha sonra C öğrenilmesi konusundaydı. Tabi ilerleyen çağın gerekleri yüzünden kişiler bir dili öğrenmek için başka bir dili öğrenmenin gereksiz enerji ve zaman kaybı olduğunu düşünüp şu anda direkt olarak C öğrenmeye başladılar. Pascal'ın daha kolay öğrenilebilir olmasının bir başka sebebi de bu dili yazan profesörün, öğrencilerine problem çözümlerini anlatmak ve uygulamak için bir dile ihtiyaç duyup ilk Pascal derleyicisini yazması. Bütün bunların yanında normalde olmayan fakat Amiga için gerçek olan bir şey daha var, bu da disk kullanıcıları için doğru düzgün bir C derleyicisinin bulunmaması. Buna karşın Pascalcılar için Kick Pascal II gibi oldukça iyi ve yeterli bir derleyici var. Bütün bu saydığım sebeplerden dolayı bence Pascal öğrenmeye başlamanız sizin açınızdan çok daha zahmetsiz ve yararlı olur.

Grafik:

Ben 512K hafızaya sahip bir Amiga kullanıcısıyım. Bir grafik programına ihtiyacım var, neyi önerirsiniz ?

Ahmet Aksan

Ben size ilk önce en az bir 512K ek hafıza almanızı önerirим. Zira artık yavaş yavaş 1Mb'ın bile yetersiz kaldığı programlar piyasaya çıkmaya başladılar. Bundan sonra size yapabileceğim ilk tavsiye bir DPaint III bulmanız. Az hafıza ile bu program olabilecek en iyi sonucu veriyor.

Gruplar:

Bir bilgisayar grubuna nasıl katılabilirim ?

Nedim Koray

Bazılarınızın bildiği gibi Amiga Scene denilen ve Amiga üzerine çalışan amatör, profesyonel grupların oluşturduğu topluluk her geçen gün daha da kalabalıklaşıyor. Bu topluluğa yeni girenler bundan çok hoşlanırken, eskiler etrafın lamer dolduğundan yakınıyorlar. Bu arada isterseniz lamer kavramına da bir açıklama getirelim. Lamer scene de kullanılabilecek en ağır laflardan biri. Sözlük anlamı olarak 'topal, sakat' gibi bir karşılığı olan bu kelime scene jargonunda kısaca 'hiçbir şeyden anlamayan, kick off oynayıp, NewZap ile disklere adını yazan gerizekasız mahlukat' anlamına gelmekte. Bundan dolayı scene'e girmesi için kişinin code, grafik, müzik gibi alanların en az birinde kendini geliştirmesi lazım. Bunu yaptıktan sonra sıra bu yaptıklarını gruplara gönderip cevap beklemeye geliyor. Burda genelde yapılan hata hemencecik ünlü olmak merakı ile Skid Row, TSL, Melon gibi gruplara göndermek. Şu kadarını söyleyeyim bu gruplara herhangi bir şey göndermektense göndereceğiniz şeyleri çöpe atın (Daha iyisi bize yollayın). Tavsiyem bu hazırladığınız materyali nispeten daha adı duyulmamış ve mütevazi gruplara gönderin. Zira buralardan arkadaş bulmanız ve kabül edilmeniz nispeten çok daha kolay olacaktır. Bütün bunları yaparken unutmamanız gereken bir nokta daha var, yolladığınız materyalin değiştirilmemesini bir şekilde sağlayın. Bu hernekadar müzik ve grafik için geçerli olmasa da code için geçerlidir. Aklınızda olsun, mümkün olduğu kadar source göndermeyin.

A1200:

A1200 tavsiye eder misiniz veya bir iki ay beklersek fiatlarda bir ucuzlama olacağına inanıyor musunuz ?

Kerim Acar

Daha önceki yazılarda da belirttiğim gibi A1200 oldukça iyi bir hardware'i oldukça iyi bir fiyat ve software desteği altında sunan oldukça iyi bir seçenek. Kesinlikle herkeze tavsiye ederim. Tabi ki makinanın iyi ve ucuz olması yeterli olmuyor. Sonuçta söz konusu olan yedi milyon kadar bir para ve bu para da kolay kolay harcanmıyor. İnsan gayri ihtiyari 'Acaba bu makina ucuzlar mı ?' diye kendine soruyor. Elektronik ve dolayısıyla bilgisayar dünyasında değişmez bir kural vardır. Bir hardware ilk çıktığı anda maksimum fiata sahiptir, gittikçe ucuzlar. Çünkü ilk çıktığı anda araştırma ve teknoloji geliştirme masrafları mümkün olduğu kadar tüketiciden çıkartılır. Zamanla, yeni teknolojiler üretilip, eski teknoloji ürünü materyal daha az satar olduğunda fiyatlar gayri ihtiyari aşağı çekilir. Fakat bu olay ülkemiz gibi parası, eletronik piyasasına hakim olan Japon, yeni ve Amerikan doları karşısında değer kaybeden ülkeler için pek geçerli değildir. Çünkü her ne kadar teknoloji ucuzlayıp, fiyatlar inse de dolar ve yen devamlı değer kazandığından dolayı bize pek bir ucuzlama yansımamakta. Bu ucuzlamadan yararlanmanın yegane yolu elinizde bulunan bu iş için biriktirdiğiniz parayı dolar olarak tutmak. Bu sayede siz elinizde bulunan $700 ile beklerken fiyat $650'a indiğinde gerçekten kar edersiniz. Bence yeteri kadar paranız varsa hemen bir A1200 temin etmeye bakın, eğer yoksa paranızı dolara çevirip beklemeye başlayınız.

Disket Ömrü:

Formatlamak, veya üzerine başka bir program çekmek disketin ömrünü azaltır mı ?

Ulaş Gökçek

Nasıl her teybin ve kasetin belli bir ömrü varsa disk drive ve disketlerin de belli bir ömürleri ve kullanılabilirlikleri vardır. Bir kasete yaptığınız her yeni kayıt bir öncekinden kötü olur. Bu kasetin digitalden çok analog bilgi içermesi ve kullandığı manyetik medyanın zamanla bozulmasından dolayı olur. Aslında disketlerde de aynı tür bir sorun vardır, fakat disk üzerinde bilgi digital olarak depolandığından kaset örneğinde olduğu gibi bir kalite düşmesi görülmez. Sadece belli bir süre sonra bazı tracklerde sorun çıkmaya başlar. Bunları kasetlerde çıkan cızırtılara benzetebiliriz. Tek farklı yanı bu tür sorunların kasette sadece ses kalitesinin düşüşüne sebep olmasına rağmen, diskte bir programın kaybına yol açabilmeleridir. Benzer olay disk drive için de söz konusudur. Nasıl zamanla bir kasetçaların devri düşer ve artık doğru düzgün ses vermez olursa disk driveda da benzer sorunlar olabilir. Sonuç olarak her disk drive ve diskin belli bir süre sonra ebediyete intikal etmesi Allah'ın emridir ve biz fanilere sadece cüzdanımıza bakıp "Ulan bu şimdi olacak iş miydi?" demek düşer.

Neyse millet, bu sayılık sorular bu kadar, gelecek sayıda daha çok soruna cevap vereceğim, görüşmek üzere. Sevgiler.

KIVILCIM HİNDİSTAN

UMUT TARLALARI



Türkiye'de son birkaç yıldır hızla gelişmekte olan bilgisayar oyunu sektörü, pek çok oyun ürettikten sonra, Siliconworx yazılım grubu, kapsamlı bir strateji-işletme oyunu ile karşımıza çıktı.

Oyunun ana konusu bir çiftliğin işletilmesine dayanıyor. Çiftçilik denince ilk akla gelen tarımsal üretimin yanında, büyükbaş hayvan ve hatta tavuk yetiştirme imkanı bile var. Oyunun tasarımcıları, temel amaç olarak, bir çiftçinin başına açılabilecek dertler yüzünden ne büyük psikolojik bunalımlara girebileceğini vermek istemiş ve bunu gerçekten başarmışlar.

Şirin çiftliğimiz oyundaki herşeyimiz. Başarılı olabilmek için ona çok iyi bakmalıyız.



Oyun boyunca kurup, büyüttüğünüz o güzelim çiftliğin bir anda bir sorun yuvası haline gelip yok oluvermesi tehlikesi oyuncuyu sürekli olarak tetikte olmaya zorluyor.

Oyunda neler mi var ? Neler yok ki ?...

Çiftliğinizde tarla olarak kullanılabilecek topraklarda 9 ayrı tarım ürününün değişik yollarla ekim, bakım ve hasatını yapmanız mümkün. Bu ürünlerin her biri için 7-8 ayrı kategoride özellikler belirlenmiş ve iklimden tutun, toprağın türü ve kalitesi gibi kavramlar başınızı ağrıtmak için hazır bekliyor. Üretilen malların saklanması için ambarlar, taşınması için değişik pek çok yol ve satışı için fabrikalar, pazar yerleri, özel anlaşmalar vs. neredeyse gereğinden bile fazla ! Şehirlede dolaşıp çiftliğinizin ihtiyacı olan makinaları (bir sürü çeşidi var) ve araçları ararken, bir yandan yaptığınız binalara (ambarlar, kümesler vs.) koymak için adamlar kiralamakla uğraşıp, ekim, bina yapımı gibi işlerde çalışacak ameleler toplamanız ve siz bunlarla uğraşırken arkanızdan ne dolaplar çevrildiğini düşünmeniz gerekiyor.

Bütün servetinizi yatırarak yaptığınız ahırlara, bir sürü çiftçi ile didişerek açık arttırmalardan aldığınız inekleriniz için her türlü konforu sağladıktan sonra, bir sürü yolu olduğu halde, çıkan sütü satacak kimseyi bulamayıp kafayı yemek, oyunun en eğlenceli bölümlerinden biri.

Elinizde gıdaklayıp yumurtlayan binlerce yaratık olmasını istersiniz diye, programcılar; kümesler, tavuklar, kuluçka makinaları, SEK satışları, tavuk satışları gibi şeyler yazmışlar. Tavukçuluk da oyunda önemli bir yer kaplıyor.

Süt satmak, inek yetiştirmek, pancar ekmek, makina almak, kamyon satmak derken öyle bir kaptırıyorsunuz ki, başka bir çiftçinin adamlarınıza rüşvet verdiğini ya da tarlanızı yaktığını neden sonra farkedebiliyorsunuz.

Bu arada genelde alışılmış, bilgisayar dahil 3-4 oyunculu sistem yerine, oyunu kaç kişi oynarsa oynasın, 80 bilgisayar oyuncusu (Maşallah) size yeterince sorun çıkarma garantisini veriyor. Bunlarla birlikte, deprem, çekirge, sel v.b. 8 ayrı rahatlatıcı (!!!) olay da, oyundan ve programcıdan nefret etmenizi kolayca sağlıyor.

Umut Tarlaları'nın en büyük özelliklerinden biri, oyun açılırken uygulanan randomize tekniği. Aslında oyun bir rastlansal sistem üzerine kurulmuş. Programcılar, hayatta her olayın bir sürü rastlantısal olayın bir mantık ile bağlanması sonucu oluştuğu tezi üzerine bir sistem kurmuşlar ve oynanan herhangi iki oyun kesinlikle aynı olamamasını sağlamışlar. Her oyun başlamadan önce, haritadaki şehirlerden iklime, toprak türlerinden ekonomiye kadar her şey bir random mantık ile yeniden yaratılıyor. Bu yüzden oyundan sıkılmak bayağı zor. Bundan başka, tasarımcıların hepsinin koyu birer Sid Meier (Microprose) hayranı olması so-



Ülkemiz küçük fakat yeterli.

nucu oyun bir tür sistem-strateji olmuş. Bu yönden oyun SimCity ve Railroad Tycoon türlerine yaklaşıyor. Ancak bu türün fazla talep almadığı da göz önüne alınmış ve oyunda oyuncu için sürekli yapılacak iş bulunması sağlanmış, bu yönü ile de, Oil Imperium ya da Millenium türüne yaklaşıyor.

Değişik toprak türleri, iklim çeşitleri, binalar, inekler, tavuklar, muhasebeciler, pazar yerleri, açık arttırmalar, gazeteler, ihaleler, satış anlaşmaları, otlaklar, komplolar, toprak alım-satımı, Süt Endüstrisi Kurumu, şehirler, ekonomik krizler, veterinerler, makinalar, trenler, kamyonlar, bina tamirleri, personel grevleri, fabrika iflasları, ödenemeyen banka kredileri, bilimum sabotajlar ve felaketleri gözönünde bulundurursak, oyun gerçekten sürekleyici. Oyun yaklaşık 50'den fazla ikon üzerinden oynanıyor ve kapsamının çok geniş olması, oyundan sıkılmayı gayet zorlaştırıyor.



Bir ofisimiz bile var, oldukça da rahat.

Ayrıca oyunun hazırlanışı sırasında hiç bir masraftan kaçınılmamış ve ortaya çıkan ürün, son derece kaliteli bir paket içinde, yardımcı tablolar, gayet geniş ve eğitici bir kitap ile birlikte pazarlanıyor.

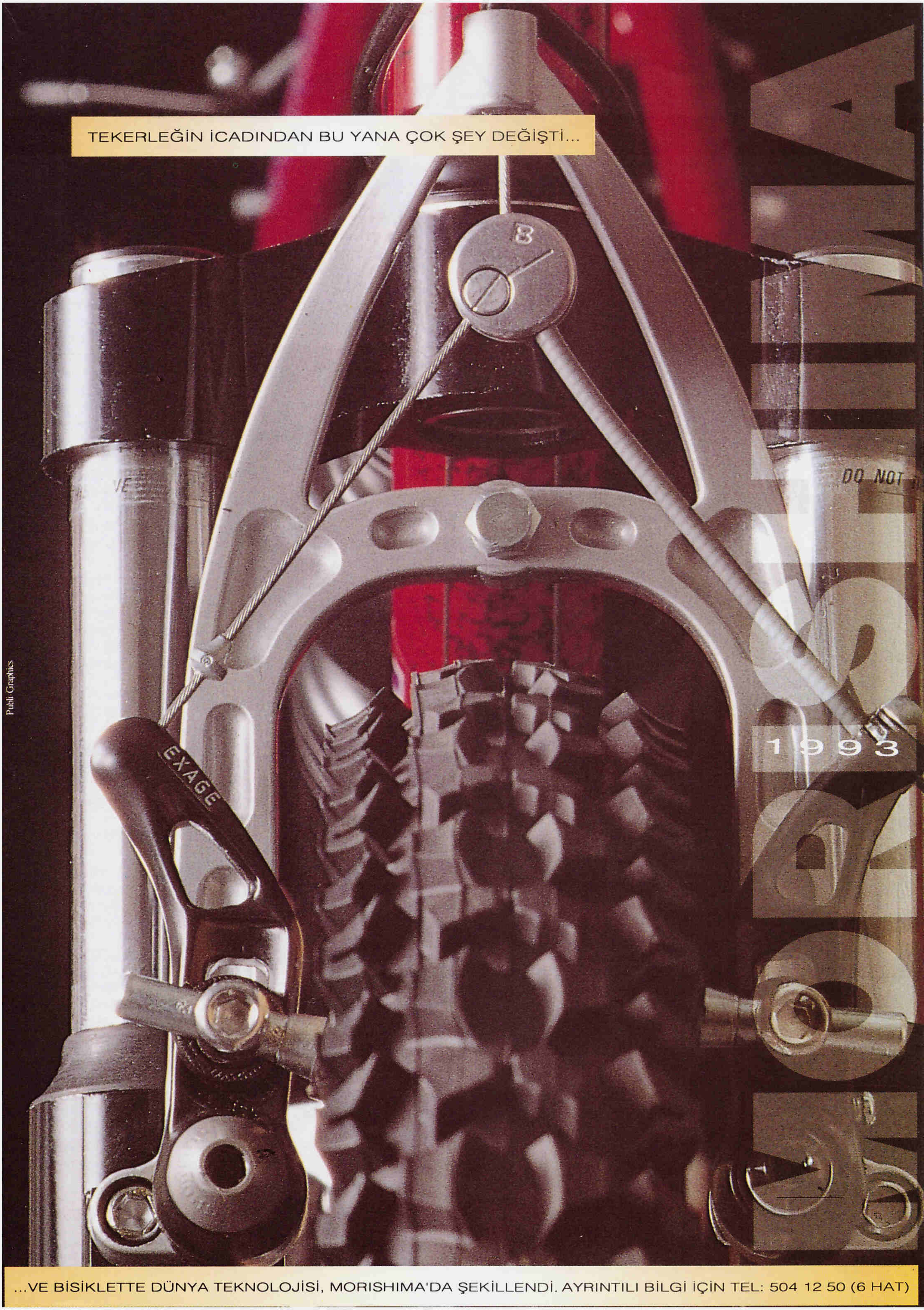
Sonuç olarak Umut Tarlaları, güçlü bir tasarıma sahip ve sürükleyici bir oyun. Tasarımcılara göre pek çok eksik yönü bulunmasına rağmen, biz pek bir eksik bulamadık. Oyun 1MB hafızayı bile zorladığından, bir şeylerden fedakarlık edilmesi gerekmiş ve bu da ses olmuş. Bunun dışında oyunun hızı gayet iyi, grafikleri hiç fena değil, tasarım ise son derece karmaşık ve yeterli. Oyunun yüksek RAM'lı bilgisayarlar için bir versiyonunun da hazırlanması söz konusu; ve bu şekilde, oyunun en büyük eksiği olan ses azlığı giderilerek, oyundaki ara yüklemelerden kurtulunması sağlanacak. Oyunu 1MB hafızalı A500 için hazırlayan SiliconWorx, testleri sonucunda A600, A500 plus ve A1200 sistemlerde de çalıştığını belirttiler.

Türk programcılığını destekleyenlerin ve kaliteli strateji arayanların Umut Tarlaları'na bir bakmasını tavsiye ediyoruz ve kırık Türk oyunları satın almamalarını rica ediyoruz.

Mustafa SALİH

Uzun zamandır bir yerli oyun bekliyorduk. SiliconWorx bu oyun için bayağı uğraşmış doğrusu. Araştırmalarından dolayı oyunun sistemi de oldukça oturmuş. Ram sorunları yüzünden ses ve grafik yönünden pek zengin olduğu söylenemez fakat oyunun gerçekçiliği bunları pek aratmıyor doğrusu.

%82


TEKERLEĞİN İCADINDAN BU YANA ÇOK ŞEY DEĞİŞTİ...
MORISHIMA
1993
EXAGE
DO NOT
Publi-Graphics
...VE BİSİKLETTE DÜNYA TEKNOLOJİSİ, MORISHIMA'DA ŞEKİLLENDİ. AYRINTILI BİLGİ İÇİN TEL: 504 12 50 (6 HAT)

AMIGA DOS'u ANLAMAK 1

Ülkemizdeki birçok Amiga sahibi, Amiga'sında Street Fighter oynamaktan daha farklı birşeyler yapılabileceğinin farkına varmış durumda. Bu kişiler harekete geçmeye karar verdikleri zaman bilgisayarcılarla aralarında ilginç diyaloglar geçmektedir:

...

- *Artık Street Fighter oynamak istemiyorum. Daha ciddi şeylerle uğraşmak istiyorum.*

...

- *Bak şimdi yeni bir strateji oyunu geldi ki, üüf!.*

Veya;

- *(Ellerini ovuşturarak,) O zaman sana bir PC satalım.*

Veya;

Bilgisayarcı MasterSeka'nın bilmem kaçıncı versiyonunu kopyalayıp olayın zavallı kahramanına verir. Zavallı kahramanımız, elindeki disketle birlikte heyecanlı bir şekilde evinin yolunu tutar. Daha sistem ve makina hakkında hiçbir şey bilmeyen zavallı kahramanımız, birkaç gün kendi kendine debelendikten sonra tekrar Street Fighter'ının (Pardon, Street Fighter'ın; zavallı kahramanımız ne de olsa kopya kullanıyor) başına geçer.

Veya;

Bilgisayarcı MasterSeka'nın bilmem kaçıncı versiyonunu kopyalayıp olayın zavallı kahramanına verir. Zavallı kahramanımız, elindeki disketle birlikte heyecanlı bir şekilde evinin yolunu tutar. Eline oradan buradan birkaç program dökümü ve eğer şanslıysa Amiga Hardware Reference Manual'ı (Commodore-Amiga, Inc.) geçirir. Sistem ve Makina hakkında hiçbir şey bilmeyen zavallı kahramanımız, garip garip programlar üretmeye başlar. Yaptığı programlar sadece kendi makinasında çalışır. KickStart 1.2'de yaptıkları KickStart 2.0 ve üstünde, 1Mb hafıza isteyen programları bir sürü chip mem'li veya bir sürü fast mem'li makinalarda (çünkü zavallı kahramanımızınslow mem'i vardır - $200000) çalışmaz vs, vs.. Emin olun Amiga piyasasının daha fazla kötü "programcı"ya ihtiyacı yok.

...

Bu giriş yazısında anlatmaya çalıştığım nokta, Amiga üzerinde ciddi bir işe başlayacaksanız (gerek programcı, gerekse kullanıcı olarak), işi temelinden almanız gerektiğidir. İlk yapmanız gereken şey ise Amiga'nın sistemini öğrenmek. Amiga kullanıcı ile iki türlü iletişim kurar: Workbench ve AmigaDOS. Bu yazı dizisinde en basit seviyeden başlayıp en üst seviyeye kadar AmigaDOS'u inceleyeceğiz. Yazılarımda referans olarak Commodore'un A3000 ve A4000 ile birlikte gelen kitaplarını alacağım. Bu yazı dizisi tamamen 2.0 ve üstü sistemlere yöneliktir (A500+, A600, A1200, A3000, A4000). Eğer 1.2 veya 1.3 Amiga'lara sahip olup da bişeyler üretmek isteyenler varsa, tavsiyem hemen sistemlerini geliştirmeleri...



GİRİŞ:

AmigaDOS, en kaba tanımıyla; Amiga'nın disk işletim sistemidir. Amiganız çalışırken AmigaDOS daima aktiftir. AmigaDOS, programların ihtiyaç duyduğu tüm dosyalama işlerini üzerine alır. Ek olarak Amiga sisteminin diğer bazı fonksiyonlarını ve hatta birçok basit uygulamayı içerir.

Workbench'den farklı olarak AmigaDOS, komutları klavye yardımıyla girilen bir *command line*'dan (komut satırı) işler. Komutları tam olarak öğrendikten sonra Amiga'nızı ikonlar ve menülerle olduğundan daha etkili kullanabilirsiniz. Bu yüzden sadece Workbench kullanan insanlar bile AmigaDOS öğrenmek zorundalar.

Şimdi yavaş yavaş AmigaDOS'un derinliklerine inmeye başlayalım.

SHELL:

Shell, AmigaDOS ile iletişim kurmak için kullanılan özel bir window'dur (pencere). Bir shell açmak için yapmanız gereken şey, ikonuna çift-klik yapmak veya başka bir shell üzerinden newshell komutunu girmektir.

Aynı anda birden çok shell açabilirsiniz. Bütün shell'ler birbirinden bağımsız çalışırlar. Shell'lerin birinde bir program çalışırken, başka bir shell'de başka bir programı (veya aynı programı) çalıştırabilirsiniz. Bu Amiganızın MultiTasking özelliğinin en güzel uygulamalarından biridir; bir iş yaparken, o işin bitmesini beklemek zorunda kalmıyorsunuz.

Shell window'larının yerini ve boyunu değiştirebilir, zoom edebilirsiniz. Kısacası, normal window'larla yapabildiğiniz her şeyi (grafik gösterme ve Workbench işlemleri hariç), shell window'larıyla da yapabilirsiniz.

Eğer Workbench üzerindeyseniz, AmigaDOS komutlarını shell açmadan da kullanabilirsiniz. Bunun için Workbench pulldown (yukarıdan açılan) menüsündeki *execute* komutunu (sağAmiga-e) kullanmalısınız.

DOSYALAR, DIRECTORY'LER ve PATH'LER:

AmigaDOS, bilgileri directory'lere ve alt-directory'lere saklar.

Önce kısa tanımlamalar:

Directory'ler, Workbench'deki *Drawer*'lara (Çekmece) eşittir.

Alt-Directory'ler, directory içindeki directory'lerdir.

Directory'lerin içinde yer alan şeylere *Dosyalar* denir. Bunlar çalışabilir dosyalar (executable) veya data dosyaları olabilirler.

İkonlar, dosyaları ve directory'leri belirtirler. Kullanılması şart değildir.

Path, bir dosyaya ulaşmak için gerekli olan directory ve alt-directory'ler serisidir.

Root, verilen device'daki en üst directory'dir.

Volume, bir diske veya hard disk parçasına (partition) verilen addır.

Bir *Device*, pek çok şeyi ifade edebilir fakat genelde disket sürücü veya yazıcı gibi fiziksel cihazları tanımlamak için kullanılır.

Önümüzdeki ay bu terimlerin daha geniş açıklamalarıyla yazıma devam edeceğim. Bir sorunla karşılaşırsanız vakit kaybetmeden Acil Servis'e yazın...

VOLKAN UÇMAK

Bootblock

Merhaba arkadaşlar.

Boootblock'un bu altıncı ve son bölümünde tekrar birlikteyiz. Bu altı bölüm boyunca sizlere bootblock konusunda kendi yaptığım bazı uygulamalardan örnekler vererek Amiga'nın bu pek fazla bilinmeyen olayına açıklık getirmeye çalıştım. Burada bootblock konusunda hemen her şeye değindik. Bazı (Raw read, boottan bir dos programı çalıştırma gibi) eksik kalmış konulara değinmememin sebebi hem bunları anlatmanın gerçekten zor olması, hem de bu tür şeylerin pek dergiden okunarak öğrenilebileceğine inanmamamdı. Sizler bu yazılardan aldığınız bilgiler ile kolaylıkla bu işleri de öğrenebilirsiniz.

Bu son bölümde ise amacım sizlere sorun çıkaran diskleriniz ile baş etme yöntemlerini anlatmak.

Bir oyun oynuyorsunuz diyelim. Önemli bir yere geldiniz ve save etmek istediniz. Save diskinizi drive'a takıp gerekli tuşa bastınız. Ve Read/Write error!!! Veya yaptığınız güzel bir resmi save edip çıkacaksınız. Ve yine Read/Write error. Gelin şu Read/Write error konusunu halledelim.

KickStart 1.2/1.3'te bulunan bir bug nedeniyle diske yazılan data doğru düzgün kontrol edilemiyor. Ancak çok büyük bir hata olduğu zaman, bunun farkına varıp sistem size haber veriyor ve bu da herşeyin sonu oluyor. Zira okuma sırasında doğru düzgün çalışan Retry/Cancel seçenekleri yazma sırasında pek bir anlam ifade etmiyor. Bazı durumlarda siz istediğiniz kadar Retry veya Cancel'a basın bilgisayar yaptığı işi bitirip kontrolü size vermiyor ki siz bir başka diskete oyunu kaydedesiniz. Bu tür bir durumda yapmanız gereken mümkün olduğu kadar Cancel'a basarak durumu kurtarmak.

Eğer bu olmazsa, bilgisayarı resetlemeden disketi drive'dan çıkarmayı denemeyin bu hiç bir şeyi çözmez.

Bu sorundan kurtulmanın temel olarak iki yolu var. Bunlardan ilki bu problemin ortaya çıkmasına izin vermiyor, ikincisi ise problemli disketlerinizi kurtarıyor.

Bahsettiğim ilk çözüm TrackSalve adındaki program. Bu program temel olarak KickStart 1.2 ve 1.3'lerde bulunan Raw Read/Write sorununu ve driveların boşken ses çıkartmaları olaylarını halletmek için hazırlanmış. Programın bunun yanında iki tane oldukça yararlı yanı var ki ben daha çok bunlardan bahsedeceğim.

TRACK SALVAGE:

Çözümlerimizin ilki Track Salvage. Bu olay bir dosya normal olarak yüklenirken hiç bir etki yapmıyor. Yalnız bu yükleme sırasında bir hata (Sector Checksum vs gibi) olursa işleme giriyor. Yaptığı iş o sorunlu bölgeyi bir kez daha özel bir buffer'a bu sefer Raw Read ile (Checksumları kaale almadan) okuyup düzeltmeye çalışmak. Ve işin güzel yanı bu olayda oldukça başarılı oluyor. Normalde tekrar tekrar deneyerek yükleyemediğiniz, devamlı Read-Write error aldığınız dosyalar bu şekilde %80 okunabiliyorlar.

VERIFY:

İkinci seçenek ise herhangi bir dosyanın yazılım sırasında kaybını engellemek için kullanabileceğiniz Verify. Bu seçenek ile diskete yazılan her dosya hemen özel bir buffera okunup hafızada bulunan orjinal dosya ile karşılaştırılıyor Eğer arada bir fark varsa kullanıcı uyarılıyor. Burada çıkan requester size Retry/Cancel demiyor, bunun yerine bilginin hatalı depolandığını ve bunu tekrar yazmak isteyip istemediğinizi soruyor. Eğer tekrar yazmayı seçerseniz bunu bir kez daha deniyor ve eğer olmazsa "Diskin şu track, şu sektorü zarar görmüştür" diyor. Bu requester'ın en büyük yararı klasik Read/Write Error requester'ı gibi sizi bırakmamazlık etmemesi. Eğer o diske yazamıyorsanız onu çıkarıp işinizi bir başka disketle görebiliyorsunuz.

1.3 kullanıcılarına bu kadar kolaylık ve güven sağlayan bu programın kullanımı da oldukça basit. Mesela bu programı DPaint ile kullanmak istiyorsunuz. Dpaint disketinde Startup-Sequence'a Tracksalve'ı istediğiniz seçenekler ile yerleştirip makinayı resetliyorsunuz. Artık makinayı o disketten boot ederseniz her disk işleminiz tracksalve'ın elinden geçer.

Mesela bütün bu önlemlere rağmen disketiniz zarar gördü ve bilgisayarınız size DiskDoctor kullanmanızı tavsiye etti. Dinlemeyin, eğer bu programın isim babası ben olsaydım buna disk doctor değil Disk Butcher (Disk Kasabı -Ed-) derdim. Şu anda piyasanın en iyi disk tamir programı Fix Disk 1.2. Manyetik Paket 4'te de bulabileceğiniz bu program gerçekten mükemmel bir şey. Size şu kadarını örnek vereyim. Daha önce üzerinde Sherman M4 olan disketimi bir süredir source diski olarak kullanıyordum. Bir gün, yeni bir source'u kaydederken Read/Write error verdi. Ben de Fix-Disk'i çalıştırdım. Fix-Disk programımı kurtarmanın yanında Sherman M-4'ü bile çalışabilir halde getirdi. Belki bu işte bir miktar şans da vardı ama bu size Fix-Disk'in ne kadar iyi olduğu konusunda bir fikir verebilir.

Bir disketinizde herhangi bir Read/Write sorunu olursa yapmanız gereken ilk şey Verify'lı olarak o diski Dos Copy yapmak. Bu gerçekten çok ama çok önemli. Zira ana disk üzerinde tek bir değişiklik yaparsanız programı sonsuza kadar kaybetme olasılığınız var. Bunun yanında hata ana disketteki mekanik bir sorundan kaynaklanabilir, eğer durum böyleyse Fix-Disk durumu kurtarabilecek gibi olsa da yazacak bir yer bulamadığından dosya yine de kaybolur.

Bu kopyalamayı yaptıktan sonra sıra Fix-Disk'i yüklemeye gelir. Herhangi bir işleme başlamadan önce Misc menüsünden Ignore Read/Write errors ve Write Enabled seçeneklerini seçmenizde yarar var. Bundan sonra ise sorunlu diski taktığınız drivein kutusuna basmak kalıyor. Fix-Disk bütün diski inceler ve size sorunlu yerleri bildirir. Bu işlem bittikten sonra Recover Track seçeneğine geçebilirsiniz. Bu seçenek size söz konusu track'i şu ya da bu şekilde okuyup ekrana yazacaktır. Ekranda mümkün olduğu kadar az BAD yazısı ile karşılaşıncaya kadar Retry'ı seçin. Artık daha iyi olacağına inanmadığınız yere geldiğinde ise Write seçeneği ile diske yazabilirsiniz. Bundan sonra da Next ile bir sonraki sorunlu track'e geçip bütün sorunlu track'ler ortadan kalkana kadar devam edebilirsiniz.

Bu arada bir tavsiye: Bazen program validate işlemi sırasında çakılıyor. Eğer böyle bir durumla karşılaşırsanız sakince diski makinadan çıkartıp Fix-Disk'i bir kez daha çalıştırıp tekrar aynı diski takın. İkinci seferde sorun çıkmayacaktır.

Eğer diskte sadece Checksum error varsa ve acele olarak tamir etmek istiyorsanız X-Copy'de Dos+ Dcopy'de DOSCOPY 2 ile diski başka bir diske çekin. Bu mümkün olan en güvenli kurtarma yöntemi olmasa bile kuşkusuz en hızlısı.

Bir de Fix-Disk'in başka bir kullanımına değinmek istiyorum. Bazen optimize işlemi sırasında bilgisayar hata verir. Bunun sebebi disk üzerindeki bir ya da birden fazla dosyanın corrupt (bozulmuş) olmasından dolayıdır. Böyle bir durumda tavsiyem eğer yeteri kadar hafızanız varsa diski Rad'a kopyalayıp Fix-Disk'ten Check All Files seçeneğini seçmek. Normal bir drive'da bir kaç dakika alan bu işlem Rad'a yarım dakika içinde hallolur. Bu işlem sonunda hatalı dosyayı silip Rad'ı diske tekrar kaydederseniz artık diskiniz optimize edebilirsiniz. Eğer optimize için Reorg veya B.A.D. gibi bir program kullanıyorsanız optimize işlemini de Rad'da yaparsanız her şeyi çok daha hızlı halledersiniz. Görüşmek üzere.

KIVILCIM HİNDİSTAN

HARDDİSK

A500 VE PLUS İÇİN

GVP A500 HD8+	120 MB	620 $
GVP A500 HD8+	200 MB	880 $
GVP A530 TURBO	120 MB	850 $
GVP A530 TURBO	200 MB	1100 $
ALFAPOWER	42 MB	420 $
ALFAPOWER	120 MB	550 $

A1200 İÇİN

60 MB HARDDİSK 375 $

TURBO KART

A500 VE PLUS İÇİN

GVP A530 TURBO 520 $

68030/40 MHz. 68882 FPU Ops. 32 BIT 8 MB SIMM RAM Ops. PC/AT 286/16 MHz. emülatör için mini slot Ayrıca istediğiniz güçte SCSI harddisk (hemde 7 tane) bağlama imkanı.

SUPRA 28 TURBO 350 DM

En ekonomik şekilde A500 ve Plus'a makinenizi açmadan veya A2000'e kolayca takabileceğiniz 28 MHz'lik turbo kart

A1200 İÇİN

GVP A1230 TURBO 565 $

68030/40 MHz. 68882 FPU Opsiyonlu, 32 BIT 32 MB SIMM RAM Opsiyonlu

AKSESUAR

ASTEK - 1 JOYSTİCK	70.000 TL
PYTHON 1 JOYSTİCK	180.000 TL
QUICK SHOT II TURBO JOYSTİCK	120.000 TL
14" İPEK EKRAN FİLTRESİ	80.000 TL
PRINTER İÇİN DÜZ ALTLIK	75.000 TL
PRINTER İÇİN ARKALIKLI ALTLIK	135.000 TL
PERFORE AYIRICI	170.000 TL
YUMUŞAK MOUSE PAD	25.000 TL
SERT MOUSE PAD (CUTTING)	40.000 TL
OPTİK MOUSE PAD	115.000 TL
A 500 TOZ ÖRTÜSÜ	15.000 TL
A1084 TOZ ÖRTÜSÜ	30.000 TL
3.5" TEMİZLEME DİSKETİ	25.000 TL
MEGACHIP(2MB FULL CHIP)+8375 AGNUS	425 $
V-LAB DİGİTİZER A500	700 $
V-LAB DİGİTİZER A1200	700 $
V-LAB DİGİTİZER A2000	700 $
DENİSE 8373	100 $
GOLDEN IMAGE MOUSE	30 $

RAM KART

A500 İÇİN

ALFADATA 512 K RAM KART	35 $
ALFADATA 2 MB RAM KART	150 $

A500 PLUS İÇİN

ALFADATA 1 MB RAM KART 72 $

A600 İÇİN

ALFADATA 1 MB RAM KART 90 $

A1200 İÇİN

ALFADATA 1MB, 2MB, 4MB pilli ile 1MB, 2MB ve 4MB PCMCIA ram kartlar

AYRICA GVP A500HD8+, A530TURBO, A1230TURBO VE COMBO30, G-FORCE30, G-FORCE40 İÇİN
GVP 1MB, 4MB 8 BIT SIMM MODULLER, 1MB, 4MB 32 BIT SIMM MODULLER HER ZAMAN STOKTAN TESLİM

SOUND SAMPLER

GVP DSS8 95 $

8 KANAL STEREO SOUND SAMPLER

MEGAMIX 80 $

8 KANAL STEREO SOUND SAMPLER

DİSKET KUTUSU

3.5" 15 LİK SÜRGÜLÜ DİSKET KUTU	40.000 TL
3.5" 40 LIK DİSKET KUTUSU	60.000 TL
3.5" 80 LİK " "	85.000 TL
3.5" 120 LİK " "	100.000 TL
5.25" 100 LÜK " "	100.000 TL

YERLİ OYUN VE PROGRAM

HANÇER	70.000 TL
THUNDER	60.000 TL
TÜRKİYE COĞRAFYASI	60.000 TL
DÖVİZ TAKİP	40.000 TL
EXPLOSİON	40.000 TL
NEWS 91	25.000 TL
100 CLIP ART	25.000 TL
GOLD PAINT ART 1	65.000 TL

AYRICA DÜNYA YAZILIM'IN TÜM AMIGA VE PC EĞİTİM SERİLERİ İLE GOLDEN ENGLISH İNGİLİZCE EĞİTİM PROGRAMLARI BULUNMAKTADIR.

GRAFİK KARTI

GVP IMPACTVISION 24 V 2.0 — 2500 $

24 BIT GRAFİK KARTI İLE BİRLİKTE ORJİNAL MACROPAINT IV24 V2.0, CALIGARI IV24, MYLAD, DESKTOP DARKROM PROGRAMLARI.

OPALVISION — 2000 $

24 BIT GRAFİK KARTI İLE BİRLİKTE ORJİNAL OPAL PAINT, OPAL PRESENTS, OPAL HOTKEY PROGRAMLARI ve 24 bit oyunu KING OF KARATE

DCTV — 1.200 $

COLORMASTER 24 — 1.200 $

A 500 VE PLUS'TA VE A2000'DE KULLANILABİLEN 24 BIT GRAFİK KARTLARI

GENLOCK

GVP G-LOCK — 635 $

BÜTÜN AMİGA MODELLERİNDE KULLANILABİLEN 2 COMPOSİTE, 1 Y/C VİDEO GİRİŞİ ve 1 COMPOSİTE, 1 Y/C VİDEO KAYIT ÇIKIŞI, AMİGA GİRİŞ, MONİTÖR ÇIKIŞ, 2 SES GİRİŞ ve 1 SES ÇIKIŞI İLE AMİGA GÖRÜNTÜSÜNÜ VİDEO GÖRÜNTÜSÜ ÜZERİNE BİNDİREREK KENDİ VİDEO KASETLERİNİZİ HAZIRLAYIN.

DİSKET

TDK MF2DD 3.5" DİSKET	12.000 TL
TDK MF2HD 3.5" DİSKET	18.000 TL
TDK M2D 5.25" DİSKET	7.500 TL
TDK M2DD 5.25" DİSKET	9.000 TL
TDK M2HD 5.25" DİSKET	12.000 TL

KİTAP

AMİGA UYG. İŞLETİM SİSTEMİ	50.000 TL
AMİGANIN SIRLARI	100.000 TL
İŞTE AMİGA	100.000 TL
AMİGA BASİC 1 (PROG. GİRİŞ)	100.000 TL
AMOS PROFESSIONAL	300.000 TL
UNDERSTANDING IMAGINE + 1DİSKET	150.000 TL

ORJİNAL OYUN

ŞİMDİ AMIGA VE PC İÇİN ÇOK ZENGİN ORJİNAL OYUN PROGRAMLARI BULUNMAKTADIR. OYUN LİSTEMİZİ VE PAKETLERİNİ FİRMAMIZDA İNCELEYEBİLİR, ADRESİNİZE İSTEYEBİLİRSİNİZ. OYUNLARIN BİR KISMI T-SHIRT VEYA VİDEO KASET HEDİYELİDİR. PAKETİ İLK DEFA SİZ AÇACAK VE ZEVKLE SORUNSUZ OYNAYACAKSINIZ.

ÇOK YAKINDA YENİ OYUNLAR

GVP ALFA DATA Supra TDK ICD bsc Centaur Development CRP KORUK electronic-design HARDITAL DKB SOFTWARE MACRO SYSTEM NERIKI - EUROPA PhoeniX VIDEOCOMP vortex UNHD

A500 PLUS (TELETEKNİK GARANTİLİ)
GVP A500HD8+127 MB HD

2 MB CHIP + 2 MB FAST MEMORY

TOPLAM 4 MB RAM İLE

VE ORJİNAL OYUN HEDİYELİ

KOMPLE TAKIM

1150 $

BİZDE

VISA

KABUL EDİLİR

TRON

HOME COMPUTER HARDWARE SHOP

Bir AKAR Co. kuruluşudur.

Bankalar, Şair Ziya Paşa Cad. No: 28 Akar Han
80020 Karaköy / İSTANBUL
Tel: 243 43 14 - 251 09 98 - 249 84 00 - 249 84 01
Fax: 252 56 81

ARKA KAPI

Sıcaklardan erime noktasına geldiğimiz şu günlerde kılımı bile kıpırdatmaya halim yokken sizler için dudaklarımı yüzümde iki yana yayıyor ve kocaman bir gülümsemeyle Arka Kapı'ya hoşgeldiniz diyorum. Aslında bu gülümseme sizlerin bana yolladığınız mektupları düşündükce daha da büyüyor, bu konuyu hiç irdelemiyelim, nazar falan değer, mektuplarınız kesilir. Abartmıyorum, şu anda beni rahatca 3-4 ay idare edecek kadar mektup var elimde. Kalem ve kağıdı alıp bana birşeyler karalamış herkese gönülden teşekkürler.. Bu köşe aslında benim sizler için bulduğum tiyoların yayınlandığı bir köşe, arada da sizlerin mektupları olacaktı. Tam tersi oldu! Sizlerin mektuplarından yer bulursam kendim 2-3 tane oyun için tiyo verebiliyorum. Olsun, ben şikayetçi değilim, siz hiç değilsiniz. Alan memnun, veren memnun, o zaman buyrun bu ayki ziyafetimize...

Kerim Acar bana bu ay birçok tiyo yollamış, ancak, her zaman olduğu gibi, bunlardan birçoğu daha önce yayınlandı ve elimizde sadece Epic'in bölüm kodları kaldı: (Tüm Bergama'lı Amiga'cılara selamlar!)

EPIC

1- AURIGA
2- CEPHEUS
3- APUS
4- NUSCA
5- PYXIS
6- CETUS
7- FORNAX
8- CAELUM
9- CORVUS

Sıradaki okuyucumuz biz Ankara'lı yazarların mektup sapığı: Muder!. Muder'in Mert ve bana yazdığı mektupların sayısını çoktan unuttuk. Bakalım neler göndermiş:

THE POWER

Oyunun bölüm kodları:
02- LEVEL2
08- D14DH7
09- ASDFGH
12- RACKET
13- BULLIT
14- QRAZZY
17- PIXXEL
18- EUROPE
20- FREEZE
23- GALWAN
27- JODGER
30- KNIGHT
33- GOODIE
36- 187293
39- ROLLER
40- CLOSET
41- SLOWLY
42- BISNIZ
43- 124816
50- XUQZOK

OOPS UP

Bölüm kodları:
10- DO4G
20- DK49
30- 10F4
40- 4G7H
50- S04L
60- MCB0
70- FUK0
80- EB01
90- A234
SON- 4799

VENUS THE FLYTRAP

Bölüm kodları:
1- MANTIS
2- CIDADES
3- PSYLIDS
4- PIERIDS
5- SALTYRID
6- LYCAENID

BABY JOE

Bölüm kodları:
1- YOUPI
2- GLOUP
3- MUMMY

ROTOR

Bölüm kodları:
2- GAG
3- LIP
4- SLY
5- MEW
6- AWE
7- TNT
8- PIT

LAST NINJA 3

Bölüm kodları:
1- SUSS
2- IMED
3- URDI
4- BASD
5- NUOS
6- REDO

Böylece zamanının büyük bölümünü bizlere mektup yazarak geçiren Muder haklı gayretiyle Arka Kapı'da en çok yer kapan okuyucu oldu. (ehehe, sizleri biraz gaza getirmek lazım, haydi kapışmaya başlayın bakalım, gelecek ay en çok kim yazacak?)
Sırada İstanbul'dan Uğur Deniz var. İşte yolladığı tiyolar:

LOCOMOTION

Bölüm kodları:
B- BOOT
C- CHOR
D- DORF
E- ENZE
F- FUSS
G- GIFT
H- HAND
I- IGLU
J- JAHR
K- KUSS
L- LAND

JAGUAR XJ 220

Eğer oyunda çok zorlandığınız bir yere gelirseniz 2 kere "P" tuşuna basın. Bu sayede bulunduğunuz kademenin sonuna gelirsiniz.

NOVA 9

CTRL+ALT+HELP: Kalkanı şarj eder, hasarları düzeltir.
CTRL+ALT+RETURN: Lazer ve roket atmaya yarar.

MONKEY ISLAND II

İşte bu ayın en çarpıcı ancak aynı anda en basit tiyosu: Bu mükemmel Lucas film oyununda "W" tuşuna basın. "Do you wanna win?" sorusuna "Yes" deyin ve oyununuzu bitirin.. Açıkcası bu kadar kolay olacağı aklıma gelmezdi..

Burak Baş beni yine yanlız bırakmayıp yeni tiyolar yollamış. İşte bu sefer onun mektubundan çıkanlar:

TRODDLERS

Bölüm kodları:
10- CROSSED
20- HELPMEOUT
30- NEWTHING
40- CROSSFIRE
50- ALOTODO
60- YOURSOR
70- BURNOUT

80- FIREANDICE
90- NOPULLPLUG
99- TWEAKY

VROOM

Pite girdikten sonra tamamen durun. Artık "T" tuşu ile lastiklerinizi yepyeni yapabilir ve "G" tuşu ile benzininizi sonuna kadar doldurabilirsiniz.

İstanbul'dan Korkmaz Eke Arka Kapı kahramanlarına yeni katılanlardan: İşte yolladıkları:

PIPE DREAM

HAHA, GRIN ve REAP oyunun bölüm kodlarından sadece üçü..

TURRICAN 2

Oyunun "Turrican 2" yazan title ekranında Help tuşuna basın. Sonra sırasıyla 1, 4, 2 , ESC, ESC'ye basın. Oyun artık sonsuz hak oldu.

SPY WHO LOVED ME

Oyuna başlayınca arabayı durdurun ve MISS MONEYPENNEY yazıp Return'e basın. Oyun sonsuz hak olur.

SIMPSONS

Oyunun title ekranında (yani televizyon seyrederlerken) CAWABUNGA yazın. Daha sonra oyun sırasında EAT MY SHORTS yazarsanız oyun sonsuz hak olur.

İstanbul'dan Haluk Şengün bana Sword of Honour'un tam çözümünü, oynarken dikkat edilmesi gereken noktaları ve tüm level'lar haritalarını yollamış. Bu oyunu sevenler için ideal noktalar, ancak mektupta yazılı herşeyi benim burada yazmam imkansız, Arka Kapı'nın 75%'ini kaplar herhalde. O yüzden, eğer bu oyunun tiyolarıyla gerçekten ilgileneniniz varsa bana mektup yazsın. Size Haluk'un mektubunun fotokopisini gönderirim.
Ve sıra İzmir'de. Kendini İzmir'li bilgisayar sapığı olarak tanıtan Aydın Yunusoğlu gayet hoş mektubunun yanında birçok da tiyo yollamış. Ancak bunlardan sadece 1 tanesi Arka Kapı'da çıkmamıştı:

UNREAL

Ejderhalı ekranda ORDILOGICUS yazarsanız ekran flash yapacaktır. Artık sonsuz enerjiye sahipsiniz. Return ile de kademe atlayabilirsiniz.

Ve sırada Yiğit Güçtaş & Alper Ayar var. Gönderdikleri tiyolar hemen aşağıda:

JAMES POND 2

Oyunda THELITTLEMERMAID yazın. Artık bazı tuşların görevleri var:
P- Uçak, X-Oyun geçme, F-Kanat, K-Ölme, M-Oyun seçme, C-Araba

SUPREMACY

Bu hayli eski strateji oyununda en güçlü rakiplerinizi yenmenin kolay yolu şu: Önce hiçbir gezegen formatlamadan STARBASE'e tüm askerleri en pahalı elbise ve silah olarak yığın. Çok güçlü bir ordu yaratın. (Ordunun 64000 civarı gücü olsun!) Tüm bunları yapmak için oyun başlar başlamaz vergiyi 40% yapmanız gerekli. Böylece nüfus da dengelenir. Sonra elinizdeki parayla tüm gezegenin yüzeyindeki dock'lara Farming Unit alın. 6 adet Solar sat alarak yörüngeye oturtun. Sonra 6 adet Battle Cruiser alın. Tabii bunlar epeyce zaman alacak. Bu arada bilim adamlarınız yeni bir Hydro Plant üreterek yemek üretimini 2 katına çıkaracaklar. Vergiyi 5% yapın ve nüfusta meydana gelecek patlamayı görün. Nüfus 30000 olunca vergiyi tekrar 40% yapın ve kazanacağınız yüksek miktarda parayla askerlerinizi yazının başında anlattığımız türden eğitin ve kuşandırın. Aradan bir vakit daha geçince bilim adamlarınız çalıntı bir mikrofilmden düşmanın gemilerindeki nükleer yakıt sistemini öğreniyorlar ve hemen Battle Cruiser'lere uyguluyorlar. Artık yakıt sorunu da kalmadığına göre Battle Cruiser'lar ve full güçteki askerlerinizle düşmanlarınızı vurmak çok kolay!

Ve bu ayın son tiyoları ise Başar Güven'e ait:

ALIEN STORM

Oyunu pause edip ESC-L'ye basarsanız LIFE, ESC-E'ye basarsanız ENERGY dolar.

BATTLE SQUADRON

Bu oyun sırasında herhangi bir yerde CASTOR yazarsanız ekran parlar ve artık hiçbirşey size çarpamaz.

R-TYPE II

Oyunu pause edip F1'e ve mouse'a bastıktan sonra eğer mouse ve F2'ye basarsanız dokunulmaz olursunuz.

DYNABLASTERS

Bu şirin oyunda Başar'ın gidebildiği en son noktanın bölüm kodu UARKIMGA imiş.. Daha fazla ilerleyen var mı?

SORULAR SORUNLAR:

Bu aydan itibaren, ihtiyaç duyuldukça, sizlerin çeşitli oyunlarda takıldıkları noktaları aydınlatmak amacıyla Arka Kapı içinde küçük bir başlık daha açmayı düşündüm. Bana gelen tiyolarda dolu mektuplarınız arasında zaman zaman takıldığınız oyunlarla ilgili sorularınız da geliyor. Sizlere yardımcı olmak amacıyla, bildiklerimi hemen burada, bilmediklerimi ise sizlere sorarak cevaplayacağım. Takıldığınız herşeyi yazın, mutlaka birileri cevabını biliyordur. Cevabını bilenler: Sizler de bir kağıt kalem alıp bizlere yazın. Er geç birgün sizlerin de takıldığı bir nokta olacaktır.

✍ İlk soru Aydın Yunusoğlu'ndan. Aydın ELVIRA 2'nin tam kırılmış versiyonunu arıyor. Oyunda kontrol odasına girdiğinizde size şifre soruyor. Aslında bende bunun kırılmışı var, fakat bu sefer de ana binaya girdiğinizde 2. kattaki kapılarda şifre soruyor. Eğer aranızda TAM KIRILMIŞ ELVIRA 2'ye sahip olan varsa bana yollasın. (Diskler iade edilecektir) Böylece bu oyunun hastaları rahat rahat oyunu oynayabilirler.

✍ istanbul'dan Çağdaş Uyar'ın başı Altered Destiny ile dertte. Çağdaş bu oyunun sonlarında kristal köprüyü kurup asansörle aşağı inince çıkan bölümde hiçbirşey yapamıyormuş. Kırık tuğlanın üstüne gelince de ölüyormuş. Acaba bu ekranı geçmek için neler yapmalı?

✍ Yine İstanbul'dan Uğur Deniz'in problemi geçen aylarda dergimizde tanıtılan Piracy ile ilgili. Kendi değimiyle "mükemmel arcade strategy oyununda" çok ilerlemiş, ancak oyunu Save etmek istediğinde oyun formatlı disk kabul etmiyormuş. Yanılmıyorsam oyun için formatlı disketin adı önemli. Eğer oyun belirli isimdeki disketi görmezse formatlanmış bile olsa kabul etmiyor. Bu konuda fikri olan var mı?

✍ Uğur'un diğer sorusu da Monkey Island II ile ilgili. Oyunun 3. bölümünde sırasıyla geçilmesi gereken kapılardan nasıl geçileceğini çözememiş. Tekerleme kağıdındaki ingilizce kelimeleri kapıların üzerindeki komik resimlerle bağdaştıramamış. Var mı yardım eden?

Evet, bu ay da yazımızın sonuna geldik. Bana ve Arka Kapı'ya verdiğiniz destekten dolayı hepinize tekrar teşekkür eder, Ahmet San abimizin günün birinde de Mariah Carey'i Türkiye'ye getirmesini dileyerek sizlere "bir dahaki aya görüşmek üzere" derim.. Sevgiler..

CAN YALÇIN

PK.148
Küçükesat / ANKARA





Bunaltıcı yaz sıcaklarının hakim olduğu şu günlerde serinletici dergimizden merhaba, bilgisayarınızı bir kenara attıysanız ve tatile çıkmayı planlıyorsanız bu oyunu özellikle size tavsiye ediyorum. Eğer günlerinizi bilgisayarınızın başında geçiriyorsanız zaten bu yazıyı okuyunca bu oyunu almadan edemeyeceksiniz.



Oyunumuz basit bir platform oyunu değil. Etrafta çözmeniz gereken pek çok bilmece var. Bunları öyle kolay bilmeceler sanmayın. Daha ilk bölümden esaslı bilmeceler başlıyor. Bu bilmecelerin kötü tarafı ise bazı kutuları ameleler gibi bir oraya bir buraya taşımak zorunda olmanız.

Ekranın üst ve alt kısımlarında kontrol panelleri var. Üst tarafta enerjinizle ilgili bilgiler var. En solda kaç tane hayatınız kaldığı, yanında enerji sayınız ve en sağda ise vitamin durumunuz görülüyor. Buradaki gösterge en sağa dayanınca enerjiniz bir artıyor. Vitaminleri pek çok yerden elde edebilirsiniz. Ortalıkta duran vazoları iki vuruşta kırınca içlerinden çeşitli vitaminler çıkıyor. Ancak kurukafaları almamanız lazım. Malum kurukafa iyiye alamet değil. Ayrıca bazı düşmanlar da ölünce vitamin, anahtar, harita vs. bırakıyorlar. Bunları toplamınızda sonsuz yararlar var, sonra söylemedi demeyin.

Oyun boyunca karşınıza üzerinde kocaman 'SHOP' yazan marketler çıkacaktır. Buralara girdiğinizde paranıza göre çeşitli şeyler satın alabilirsiniz. Sakın nasıl para kazanılır diye sormayın, siz hiç mi platform oyunu oynamadanız yav? Ama ilk kez oynayanlar olabilir tabii. Okullar yeni kapandı. Karne hediyesi olarak 'AMIGA' kazanan arkadaşlar için söylüyorum : 'Parayı sokakta buluyorsunuz'.

Marketlerden enerji, ilk yardım çantası (4'ten fazla enerji alabilmek için), bilimum silahlar ve yardımcı aletler temin edebilirsiniz. En gelişmiş silahları kaçırmamanızı tavsiye ederim. Bu marketlerde ayrıca kumar da oynayabilirsiniz (basit bir zar oyunu). Atılan zardaki sayıların toplamının tek mi yoksa çift mi olacağını kestirmeye çalışıyorsunuz. Değişik marketlerde farklı paralar için oynayabilirsiniz.

Ekranın alt kısmındaki panelde ise soldan sağa doğru şunlar mevcut.

- **Kullandığınız silah**
- **Elinizdeki yardımcı alet:** (Yerdeki aletleri almak için eğilmeniz yeterli). Ok tuşlarıyla hangi aleti kullanacağınızı seçebilirsiniz. Aletlerin resimlerinin altında ise elinizde o aletten kaç tane kaldığı yazıyor. Elinizdeki alet kitap (not) ise sol ve sağ ok tuşlarıyla hangi kitabı okumak istediğinizi ayarlayabilirsiniz. 'SPACE' tuşuyla elinizdeki aleti kullanıyorsunuz. (Kullanabileceğiniz yerde)
- **Pusula** (Tabii eğer aldıysanız).
- **Kurtarmanız gereken tayfa sayısı**
- **Puan ve kalan altın**
- **Anahtarlar ve sayıları**

Herneyse, şimdi sırada oyunun kontrollerini var.

Normal yön kontrollerinin dışında kahramanımız Flynn, yüksek bir yerden düşerken joystick'e daireler çizidirirseniz paraşüt açar ve ölmez. Ayrıca açık renkli taşların üzerinde zıplayıp aşağı doğru düşerken ateşe basılı tutarsanız taşları kırabilirsiniz (Bunlardan ilk ikisi oyuna başladığınız adacıktan iki sonraki adacığın üstündeler). Bu arada Flynn merdivene zıplayarak tutunamıyor. Oyunun kontrolleri fazla zor değil, ancak dikkatli olmanız gerekiyor. Ufacık bir hata bir canınıza veya uzunca bir yolu yeniden dolaşmanıza sebep olabilir.

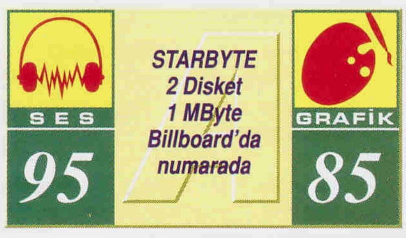
Karşınıza çeşit çeşit düşmanlar çıkıyor. Bunlar türlerine (düşmanın ve sizin elinizdeki silahın türü) göre bir veya birkaç vuruşta ölüyorlar. Asıl zor olanlar denizdeki düşmanlarınız (balıklar, yengeçler, istiridyeler, deniz anaları vs.). Bunlara karşı herhangi bir silahınız yok. Sadece kaçabiliyorsunuz. Düşmanlarınıza her değişinizde enerjiniz bir tane azalıyor (bunlardan oyunun başında 4 tane var, fakat 'shop'larda bunların sayılarını arttırabilirsiniz). Bütün enerjiniz bittiğinde veya daha önce de anlattığım gibi yüksek bir yerden düşerseniz bir hakkınız gider (3 hakkınız var).

Flynn'in amacı tayfalarını kurtarmak. Bunu yapmak için tayfaların bulunukları kafesin önüne gelip yukarı+ateş yapmanız yeterli. Ancak asıl sorun onlara ulaşmak. Zaman zaman kutuları üst üste koyup tayfalarınızın bulunduğu platformlara erişmeniz gerekebilir. Bu arada hayal gücünüze de ihtiyacınız olacaktır. Çeşitli yerlerde secret level'lara açılan gizli bölmeler var ama siz bunları aramakla zaman geçirmeyin, çünkü herhangi bir ip ucu yok. Belki şansınıza bir tanesine rastlarsınız.

Size burada oyunun çözümünü maalesef yazamıyorum, çünkü oyun son derece karışık (Zaten zevkli olan yanı da bu). Yapmanız gereken çok şey var. Netice itibarıyla oyun acayip zevkli. Grafikler ve efektler mükemmel. Oyun boyunca karşınıza son derece komik yaratıklar ve bilmeceler çıkıyor. Bence bu oyunu kaçırmayın (özellikle sıcaklardan bunaldıysanız üzerinizde soğuk duş etkisi yapacaktır). Hadi acıdım. İkinci level'ın kodu : 52011413

Gelecek sayıda görüşmek üzere !

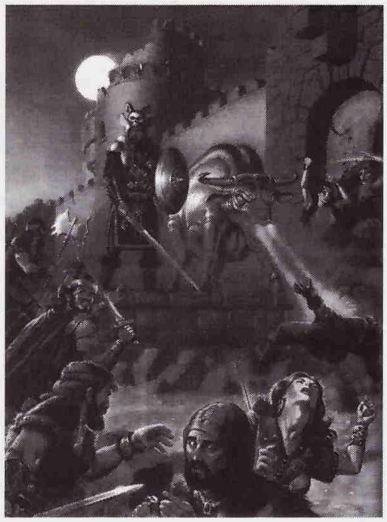
TOLGA KALE





FRP

FANTASY ROLE PLAYING



Bu ay da büyülere devam ediyorum. Wizard ve Cleric 2&3 büyüleri menümüz. Önce büyüleri yazayım sonra bazı mektupları cevaplayacağım.

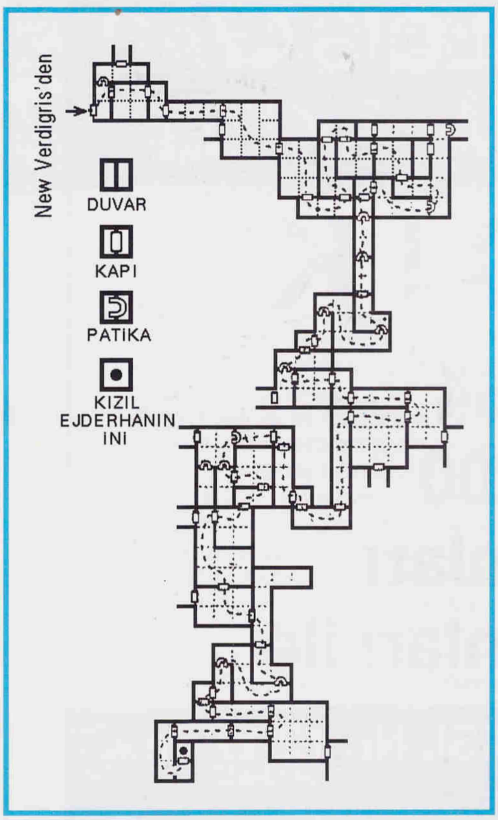
WIZARD BÜYÜLERİ:

2.Seviye:

Shatter

Okul: Alteration
Menzil: 30 yard+ 10 yard/seviye
Materyaller: S,F,M
Süreklilik: Bir anlık
Süre: 2
Etki Alanı: 3-Foot çapında bir alan
Kurtarma Atışı: Negatif

Ses kaynaklı bir büyü olup büyülü olmayan kristal, cam, seramik veya porselen gibi cisimlere etki yaparak parçalanmasını sağlar. Büyüyü yapanın seviyesi * 1 pound'dan daha ağır olan cisimler büyüden etkilenmezler. Ama büyücü seviyesi * 10 pound sınırıyla tek bir cisim üzerine yoğunlaştırılabilinir. Büyünün materyali bir parça mikadır.



Blur

Okul: İllusion/ Phantasm
Menzil: 0
Materyaller: S,F
Süreklilik: 3 round+ 1 round/seviye
Süre: 2
Etki Alanı: Büyüyü yapan
Kurtarma Atışı: Yok

Blur büyüsü kullanıldığında büyücünün vücudunun dış hatları bulanık ve dalgalanıyormuş gibi gözükür. Melee'de ve misilli saldırılarda saldıran ilk saldırıda -4 bonus daha sonra ise her başarılı saldırıda -2 bonus alırlar. Büyüyle yapılan saldırılarda kurtarma atışı +1 bonus alır. Dedect İnvisibilitiy işe yaramaz, ama 5.Seviye cleric büyüsü True Seeing işe yarar.

WIZARD BÜYÜLERİ:

3.Seviye:

Explosive Runes

Okul: Alteration
Menzil: Dokunma
Materyaller: S,F
Süreklilik: Özel
Süre: 3
Etki Alanı: 10-Foot çapında bir alan
Kurtarma Atışı: Yok veya 1/2

Bu büyüyle büyücü kitap, harita, parşömen gibi yazılı bilgilerin başkaları tarafından okunması halinde patlamasını sağlayabilir. Büyünün farkedilmesi oldukça zordur. Ancak büyü veya büyülü araçlarla hemen farkedilir. Büyü kaldırılmadan biri okursa 6d4+6 (6 kere 4'lük zar ve üstüne 6 ekle) kadar zarar alır ve kurtarma atışı yapma hakkı yoktur. Patlama çemberi içerisinde yer alanlar kurtarma atışı yaparlar, kazanırlarsa zararın yarısını alırlar. Tabi patlama sırasında yazılı belge de yok olur. Büyü başarılı bir Dispel Magic büyüsü ile etkisiz hale getirilebilinir.

Phantom Steed

Okul: Conjuration/ Phantasm
Menzil: Dokunma
Materyaller: S,F,M
Süreklilik: 1 saat/seviye
Süre: 1 turn
Etki Alanı: Özel
Kurtarma Atışı: Yok

Bu büyüyle yarı gerçek, yarı at benzeri bir yaratık oluşur. At sadece büyücü tarafından veya kendisi için özel yaratılmış kişi tarafından kullanılabilinir. Atın kafası ve vücudu siyah, yele ve kuyruğu gridir, is renginde tırnakları vardır ve ses yapmazlar. Gözleri süt rengindedir. AC'si 2 ve HP'si 7 dir ve büyücünün her seviyesi için 1 HP eklenir. Ayrıca at büyücünün seviyesine göre ilginç özellikler alır.

8.Seviye: Kumlu, çamurlu ve bataklık gibi alanlardan sanki normal yolda gidiyormuş gibi geçerler.

10.Seviye: Suyun üzerinden gidebilir.

12.Seviye: Havada uçabilir. Ancak bu uçma yakın yükseklikteki kısa mesafeli yerlerde yapılabilir. Mesela yıkılmış bir köprüyü geçmek için ideal.

14.Seviye: Mitolojik yaratık Pegasus gibi özellikler alırlar.

CLERIC BÜYÜLERİ:

2.Seviye:

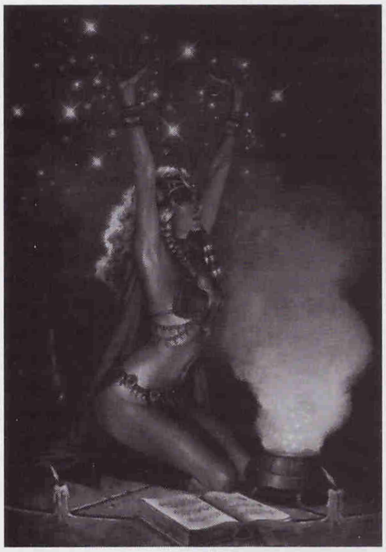
Messenger

Okul: Enchantment/ Charm
Kategori: Animal
Menzil: 20 yard/seviye
Materyaller: S,F
Süreklilik: 1 gün/seviye
Süre: 1 round
Etki Alanı: 1 yaratık
Kurtarma Atışı: Negatif

Ufak boyutta ve kıt zekalı (Int:5 gibi) hayvanları etkisi altına alır. Büyü işe yararsa yani hayvan kurtarma atışını kaybederse, hayvan Cleric'e doğru yürür. Cleric ona nereye gidip bekliyeceğini çok basit bir şekilde ve karmaşık olmayan yönlerle söyleyebilir. Sonra hayvana mesela bir not asar veya ufak bir eşya yollar. Büyünün etkisi geçince hayvan tekrar normal aktivitelerine döner.

Dedect Charm

Okul: Divination
Kategori: Divination
Menzil: 30 yard
Materyaller: S,F
Süreklilik: 1 turn
Süre: 1 round
Etki Alanı: 1 yaratık/seviye
Kurtarma Atışı: Yok



Bir kişi veya yaratığın Charm büyüsü etkisinde olup olmadığını veya hipnotize edilip edilmediğini gösterir. Büyüyü yapan yaratığın altında bulunduğu etkiyi anlama şansı %5 seviyedir. Bu büyünün tersi olan Undetectable Charm 24 saat altında bulunulan etkiyi saklar.

CLERIC BÜYÜLERİ:

3.Seviye:

Flame Walk

Okul: Alteration
Kategori: Elemental(Fire)
Menzil: Dokunma
Materyaller: S,F,M
Süreklilik: 1 round +1/seviye
Süre: 5
Etki Alanı: Dokunulan kişiler
Kurtarma Atışı: Yok

Üzerine büyü yapılan kişi 2000 Fahrenheit ısıya kadar dayanabilir, yani erimiş lav üzerinde yürüyebilirler. Büyülü ateşlere karşı kurtarma atışında +2 bonus kazanırlar ve bu tip büyülerden alınan zararları yarıya indirir. Bu büyünün materyali en az 500 altınlık toz haline getirilmiş yakut gerekmektedir.

Water Breathing

Okul: Alteration
Kategori: Elemental (Water, Air)
Menzil: Dokunma
Materyaller: S,F
Süreklilik: 1 saat/seviye
Süre: 6
Etki Alanı: Dokunulan yaratık
Kurtarma Atışı: Yok

Bu büyüyle belirtilen süre içerisinde su altında nefes alınabilir. Cleric büyüyü birçok kişiye bölebilir, mesela 8.seviye bir cleric 1 kişiye 8 saat uzunluğunda bir Water Breathing büyüsü yapabilir veya 4 kişiye 2'şer saatlik yapabilir. Büyünün tersi olan Air Breathing ise suda yaşayan canlıların yüzeyde nefes almasını sağlar.

ŞİMDİ MEKTUPLAR:

Evet Mert bey şimdi sorularınıza cevap geliyor. 9.seviye büyüleri için biraz beklemen gerekecek. Mass invisibility yapınca etki alanına girenler görünmez olurlar. Bu büyü kısaca invisibility büyüsünün savaş alanı versiyonudur. Düşmanların yanından geçerken Free Attack kazanamazlar, sana vurmaya kalktıklarında ise negatif bonus alarak bunu becerebilirler. Dark Queen of Krynn'de ancak senden biraz daha fazla ilerleyebildim, o yüzden fazla bir yardımım olmaz. Pools of Darkness'ta ise Verdigris kraterine doğu yönünde gireceksin, yine olmazsa oyunu bir daha çektir. Geçemediğin savaşlar için bir Disk Monitörü al ve karakterlerinin HP'lerini yükselt. Silver Blades haritasını veriyorum sanırım artık bulursun. Önce haritayı sana yollamayı düşünmüştüm ama sonra bunu diğerlerine haksızlık olacağını fikrine kapıldım. Eye of the Beholder 2 sorununa gelecek ay harita ve çözümlerle son vereceğim, çünkü her mektupta mutlaka bir Beholder sorusu var.

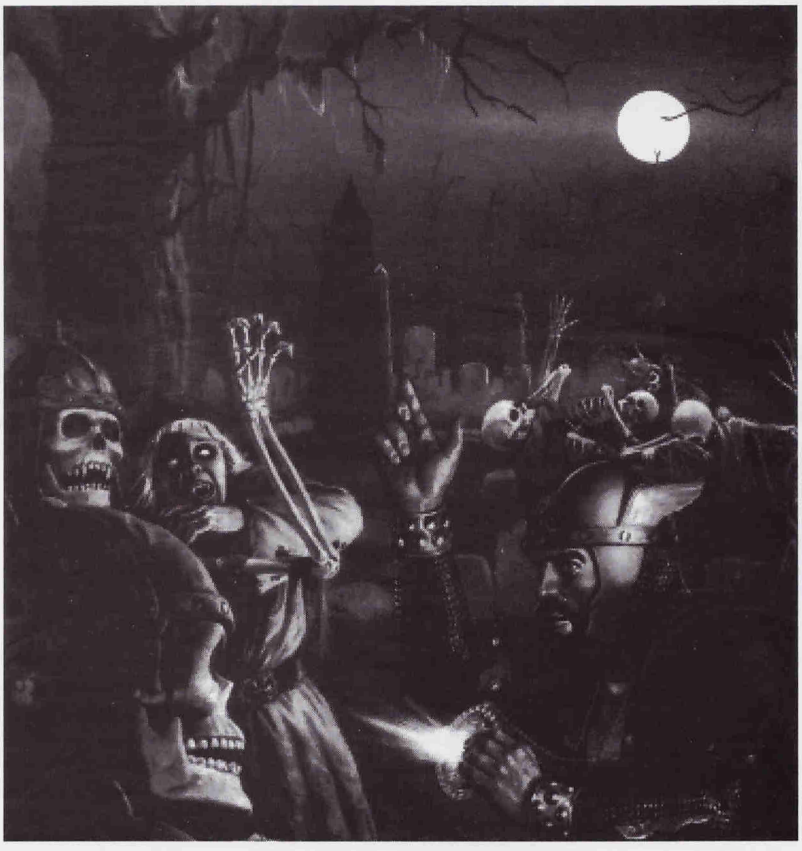
AMRA sıra sende. Dediğinde haklısın ama ben şu anda sıkıcı da olsa temel bilgi veriyorum, neyse ÖYS derdi de bitti daha iyi bir köşe olarak devam edecek ve tabiki istediğin gibi bilgisayar FRP'lerini de tanıtacağım. Yanıldığın bir konu Amberstar'ı oynamamış olmam. O oyun zannediyorum geçen sene Almanca olarak geldi ve 2 saat sonra takılıyordu bende bıraktım. Ama sağlam versiyonuna yeniden başlamayı düşünüyorum. İstersen haritalarının fotokopileri-ni bir yolla. Herkes hiç çekinmeden bu oyunu alabilir. Might& Magic 3'ü sanırım yakında bulacağım ve sevabına etrafa dağıtacağım. Buck Rogers 2'nin de artık çıkması gerekiyor, bekliyoruz.

Ahmet senin soruna gelince zannediyorum Ultima 1 ve 2'yi bulmam çok zor olur. Yanlız şunu bil Ultima 1'de bile Dungeonlar 3 boyutlu. Bence sen onlar yerine Ultima 5 veya 6'ya başla ama Ultima 6 için 2 disk drive veya harddisk bul. C64'de Frp bulamayanlar Levent (571 24 93) ile bağlantı kurabilirler. Bu arada İnexesi köşesine lütfen laf atmayın, çünkü bu köşe derginin bilgisayara kapanmadığının bir göstergesi. Hepimizin sanatla alakası olduğu bir gerçektir ot gibi yaşamak istemeyenler İnexesi'ni okusunlar. Yok, yaşamak isteyenlere karışamam.

Neyse bu aylıkta bu kadar gelecek ay 4 SAAYFAAA!! olarak devam ediyorum. Daha fazla mektup gelirse daha da artabilir, yazmaya devam.

ADRES:
FRP Köşesi
AMIGA DERGİSİ
PK 41-81311
Bahariye/ İstanbul

EMRE TUNCER

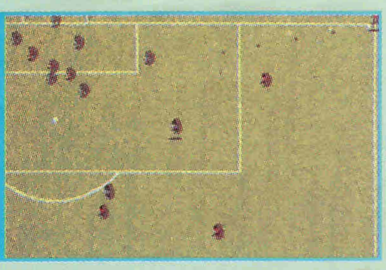


GOAL!



SPORT SIMULATION

1989 yılında Anco adlı, pek ünü olmayan, sadece birkaç poker oyunu ile para kazanmaya çalışan bir firma, genç bir programcı olan Dino Dini'yle birlikte Kick Off adlı oyunu çıkarttı. Artık hiçbir şey eskisi gibi olmayacaktı. Hiç beklemedikleri bir başarı yakaladılar. Herkes bu oyunu oynuyor veya bu oyun için Amiga almanın yollarını arıyordu. Oyun hızıyla ve oynanabilirliğiyle insanı büyülüyordu. Ama asıl büyük bomba 1990'da Kick Off 2'nin çıkmasıyla patladı. Bu oyun ilkinin daha gelişmiş ve daha zevklisiydi. Bilgisayarcılar bu oyunun turnuvalarını yapıyor, herkes bunun gelmiş geçmiş en iyi Amiga oyunu olduğunda birleşiyordu. O'nu data diskler takip etti ve Kick Off'un babalığı had safhaya ulaştı. Derken Sensible adlı başka bir firma aynı adla bir futbol oyunu çıkardı ve Kick Off'a güçlü bir rakip oldu. Bunun üzerine Anco son bombayı patlatmaya hazırlandı. Doğal olarak Kick Off 3 adını taşıyacak oyun serinin en iyi oyunu olacak ve Sensible'ı da devirecekti. Anco'nun kopya oyuna karşı daha fazla dayanamayacağını açıklamasıyla Dino Anco'dan ayrıldı ve işler iyice karıştı. Geçtiğimiz yılbaşında çıkması gereken oyun Virgin firması altında ancak Haziran'da çıkabildi. Tabii Kick Off isminin Copyright'ının Anco'ya ait olması nedeniyle ismi de ***Goal!*** oldu. ***Goal!***'ün öz geçmişi böyle. Neyse çıktı da sonunda meraktan kurtulduk. Geç oldu ama gene Dino Dini (kardeşi ile birlikte) yaptığı işle herkesi kendine hayran bıraktı.



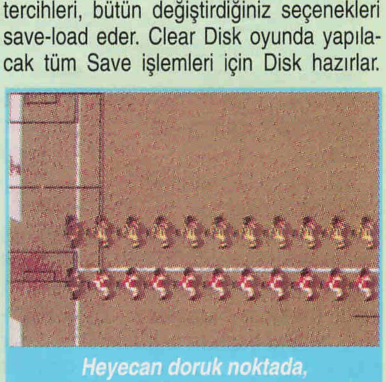
Zoom-Out modunda korner ve taç atışları daha kolay.

Dilerseniz önce oyunun menülerini sonra da maç kısmını analatayım. Oyunun ilk diskini bilgisayarımıza takınca güzel tanıtım ekranları ve süper efektler çıkıyor. Oyunun sponsorluğunu Adidas'ın almış olduğunu görüyoruz. Bu arada hatırlatayım ***Goal!*** tüm Amigalarda mükemmel çalışıyor. Ateşe basıp geçince ana menümüzü görüyoruz. Burada yedi seçenek var ve bunları istersek Mouse ile istersek Joystick'le seçebiliyoruz. Simdi sırasıyla seçenekler:

OPTIONS:

Burası oyundaki ayarlamaların yapıldığı önemli bir yer. İlk seçenekle maçın yapılacağı sahayı seçiyoruz. Normal'le normal, wet'le ıslak, muddy'le çamurlu, Wembley'le de Wembley stadında maç yaparız. Random'da bilgisayar kafadan bir saha seçer ve her maçta bu saha değişir. İkinci seçenekle bir devrenin ne kadar süreceğini belirleriz. Bu bir, üç, beş, on veya yirmi dakika olabilir. Ancak ilerde göreceğimiz Arcade maçlar iki, antremanlar da on dakikadır. Wind seçeneği ile havanın rüzgarlı (on) veya rüzgarsız (off) olacağını ayarlıyabiliyoruz. Keeper Level kalecilerin ne kadar iyi olacaklarını belirliyor. Normalde iyi, Medium'da orta, Easy'de de kötü kaleciler oluyor (Bu ayarlama her iki takım içindir). Computer Level'da aynı şeyin bilgisayarın oynattığı takımlara uyarlamasıdır. Altında bulunan Single Match seçeneği ile Single Match'larda beraberlik olursa ne yapılacağını ayarlıyoruz. Normal'le hiçbir sey yapılmıyor, Tempo Supp.'la uzatma oynanıyor fakat gene beraberlik olursa maç bitiyor, Rply'le ise maç penaltı atışlarına kadar kalıyor. Replays golden sonra tekrar göstermenin otamatik (auto), otamatik ve diske kayıtlı (Auto+save) veya kapalı olduğunu ayarlıyor.

Tatata! Sıra ***Goal!***'un en önemli iki özelliğinden birine geldi. View yani görünüş. Artık maçlarımızı dikey olarak yapmaya mecbur değiliz, istersek golleri sağa ve sola atabiliyoruz. Önce alışması zaman alıyor ama alışınca zevkine diyecek yok. Vertical dikey, horizontal yatay oynamak için. İkinci önemli özellik ise Scale, yani ölçek. İstersek oyunu adamlarımızın burnunun dibinden, istersek kuşların yanından izleyebiliyoruz. Yüksekten izlemek için Zoomed Out, alçaktan izlemek için Zoomed In ve de bilgisayarın duruma göre ayarlaması için Auto. Bu özellik bile Sensible'ı tuş etmeye yeter. Scanner seçeneği adamlarımızın yerini gösteren planın duruma göre yer değiştirmesini (Auto), sabit kalmasını (Fixed), veya hiç olmamasını sağlıyor. Crowd Fx seçeneği ile seyirci seslerini açıp (on), kapıyoruz (off). Fakat kapatacağınızı hiç sanmam çünkü sesler çok güzel ve atmosferi bayağı etkiliyor. Refree hakem seçmemize yarıyor. Randomla şansa olurken üzerine kliklerseniz on altı hakem arasından istediğinizi seçersiniz. Bazıları çok sertken bazıları melektir. En alttaki Save Setup ve Load Setup tercihleri, bütün değiştirdiğiniz seçenekleri save-load eder. Clear Disk oyunda yapılacak tüm Save işlemleri için Disk hazırlar.



Heyecan doruk noktada, maç başlıyooor...

Setup veya takım Save etmek istiyorsanız General Data Save Disk (data), Replay Save etmek istiyorsanız Action Replay Saves (replays) seçeneğini seçip Format Disk'e kliklemelisiniz. Eğer diski daha önce Format'lamış ama boşaltmak istiyorsanız da Erase Disk'i seçin.

Gene hatırlatıyorum tüm disk işlemlerinde diskinizi buradan hazırlayın. Son seçenek olan Exit'in işlevini bulamadım, bulan olursa bana haber versin !!!!.

SINGLE MATCH:

Burada iki insan, bilgisayara karşı insan veya iki bilgisayar takımı tek maç yapabilir. En üstte ilk takımın adı yazar. Buraya klikleyerek çıkan listeden istediğiniz takımı seçebilirsiniz. Normalde Avrupa takımları vardır ama Edit Team menüsüyle bu liste değişebilir. Aynı takımı iki oyuncu içinde seçebilirsiniz. Yani Milan Milan'a karşı oynayabilir. Soldaki küçük kutu takımı kimin yönettiğini gösterir. J harfi varsa biz, C varsa bilgisayar yönetir. Daha aşağıda ise takımı yöneten kişinin adı yazılıdır. Buradaki Player 1 yerine adınızı yazabilirsiniz. Sağdaki Speed takımın hızını ayarlar Novice bayağı yavaş, Amateur ondan biraz hızlı, Semi-pro orta, Pro hızlı, Ace ise çok hızlıdır. Tabii en zevkli maçlar aynı hızda iki takımın yaptığı maçlardır ama bilgisayarı Ace yapmanızı hic tavsiye etmem. Altta ise bunların bir eşi diğer takım için bulunur (Not: İki kişi oynamak için iki harfide J yapın). Play'le maça çıkılır, Quitle ana menüye dönülür. Maçı daha sonra ayrıntılı bir biçimde anlatacağım.



Menüler çok daha akılcı yapılmış.

ARCADE CHALLENGE:

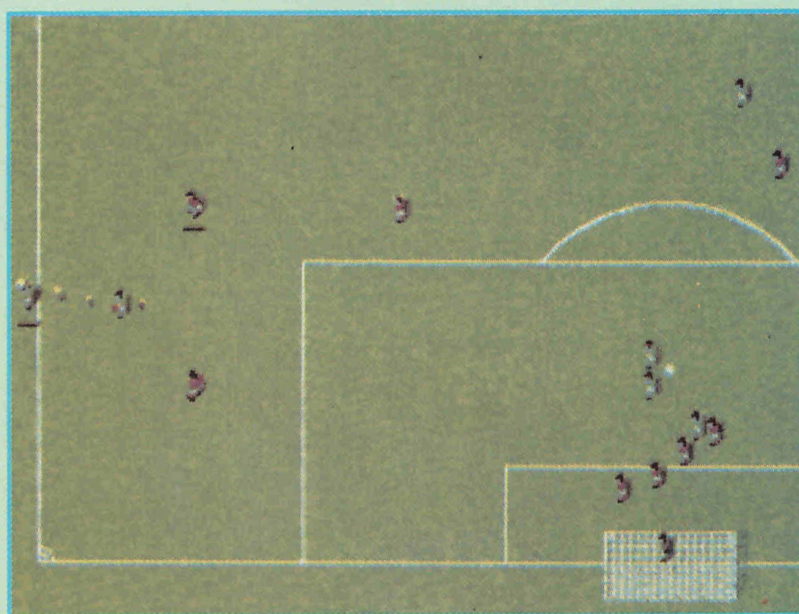
Bu menüyle sırasıyla kuvvetlenen bilgisayar takımlarına karşı maç yapılır. Level 1'le yapılan maça bilgisayarın attığından fazla atılan her gol için bir puan verilirken, level 5'te bu sayı 5 olur. Yani level 3'ü 3-1 yensek, 3'ten 1 çıkarılıyor, ve level 3 olduğu için 3'le çarpılıp 6 sayısı elde edilir. Ve points bölümüne 6 yazılır. Beş takımıda yenersek, bir maçı kaybedersek veya berabere kalırsak oyun biter ve skorumuz Total'e yazılır. Hi-Score kutusunda yapılan en yüksek skor bulunur. Burada GA yenilen, GF atılan, DIFF'da aradaki farktır. Play'le maça çıkılırken, Quit malum. Buranın güzelliği Arcade salonlarındaki makineler gibi hep yenmenin gerekliliği.

REPLAYS:

Buradan maçta veya pratikte diske çektiğimiz Replay'leri seyrediyoruz. Buraya klikleyince bilgisayar Replays adlı diski istiyor. Bu diski options menüsündeki clear diskle hazırlanmış olması ve içinde replay bulunması gerekiyor. Nasıl replay kaydedeceğimizi maçta anlatacağım. Diski takınca önümüze Replay'lerin adları çıkıyor (Bir diske en fazla 11 replay konulabilir). Burdan istediğiniz Replay'i seçince (Save ederken ekranda tekrarın numarası yazıyor bu numaradan tekrarı tanıyabilirsiniz) bir bilgi ekranı çıkıyor. Burada takımların formalarını, yönetenlerin isimlerini, ne maçı olduğunu, takımın joystickle mi yoksa bilgisayar tarafından mı kontrol edildiğini, kaçıncı yarı olduğunu ve tekrar bittikten sonraki skoru görebiliyoruz. Altta sırasıyla tekrarın kesin zamanını, hakemin adını, sahanın cinsini ve yatay mı, dikey mi oynanıldığını, rüzgarın durumunu öğrenebiliriz. Write'la tekrarın adını değiştirme imkanımız var. Normalde buradaki isim maçı oynayanların adları olacaktır. Alttaki replay seçeneği ile tekrarı görür, Exit'le çıkarız. Match Report'u daha sonra inceleyeceğiz. Ama burdaki Report maçın tekrarı sırasındaki durumunu yansıtır. Ayrıca tekrarı seyrederken maçta olduğu gibi görüntüye müdahele edebilirsiniz.

PRACTICE:

Maçlara çıkmadan antrenman yapmak bayağı yararlı oluyor. Burada antrenman ve penaltı talimi yapabiliriz. Burdaki seçenekler aynı Single Match'taki gibi. Training yazan kutucuğa basınca antrenman başlar. Bir devre 10 dakika sürer ve karşı takımın kalecisi Single Match'daki ikinci takımın kalecisidir. Burda yapılan güzel hareketlerinizi de diske kaydedebilirsiniz. Alttaki Penalty, 1.Player'la bilgisayara karşı, 2. Player'la da iki arkadaş penaltı atışabilirsiniz. Shoot'la her takımın kaç vuruş yapacağı belirlenir (5, 7, 9, 11, 15, 19, 25, 31). Eğer atışların sonunda eşitlik olursa Extra birer penaltı daha atılır, ta ki biri öne geçinceye kadar bu böyle sürer. Burada sahanın nasıl olacağını options menüsüne göre ayarlanır.



Alın size nefis bir taç atışı daha. Bu atıştan sonra harika bir gol geldi.

LEAGUE:

Eveet, eğer şöyle arkadaşlarınızla veya bilgisayara karşı zevkli bir lig yapmak istiyorsanız seçeceğiniz seçenek bu olmalıdır. Burada da karşımıza bir menü çıkıyor. New Competition'la yeni lige başlanır, Restart'la eskiden başlatılmış ligi sıfırlayıp yeniden başlayabilirsiniz, Load'la ise Save edilmiş lig yüklenir. Ayrıca bir lig yaparken ligden çıkarsak ama oyunu kapatmazsak sonra kaldığımız yerden devam etmek istersek Continue seçeneğini seçeriz. Neyse, New Competition'ı seçince karşımıza ligin ayarlamalarının yapıldığı ekran çıkar. Sağ oklarla sayıları büyütürken sol oklarla küçültürüz. Sırasıyla lige katılacak takım sayısını (2-32 arası), takımların kaç kere aynı takımla maç yapacaklarını (1-10 arası), galibiyete kaç puan verileceğini (2 veya 3), insan ve bilgisayarın yönettiği takımların hızını ayarlayabiliriz. En altta Number Of Matches Per



Tam sahayı gösteren radar duruma göre yer değiştirebiliyor.

Team Play'in yanındaki sayı her takımın toplam kaç maç yapacağını gösterir. Options ayarlamalar menüsüne girer. Done'la da lige başlarız. Tabloda P takımın oynadığı maç sayısını, W kazandığını, D berabere kaldığını, L kaybettiğini, GF attığı gol sayısını, GA yediğini, PTS de puanını gösterir. Oyuncu tarafından yönetilen takımlar siyah gösterilir. Aşağıda, sıradaki yapılacak maç, altında da ondan evvelki maçın skoru bulunur. Play'le yukarda yazan maç oynanır, skip'le atlanır. Lige ara verilecek ve bilgisayar kapatılacaksa Save'le daha önce hazırlanmış Data Disk'ine kaydedilir. (Eğer esc + quit'le çıkılırsa hükmen 5-0 kaybederiz.)

EDIT TEAMS:

Sıra geldi son menümüze, burada takımları istediğimiz gibi değiştirir Türkiye ligi bile kurabiliriz. Ayrıca eski takımlarda silinmez. Buraya girince bir uyarı yazısı eğer lig oynuyorsanız ligin silineceğini söyler.

Onu geçtikten sonra karşımıza her yerde çıkan takım menüsü çıkar. Burada normalde Avrupa takımları vardır. Her takımın yanında bulunan boş kutuya kliklerseniz o takım silinir. Alttaki Goal! Team'i seçince karşımıza bazı seçenekler çıkar. Bunlar Arcade (arcade challenge takımları), English (İngiliz ligi takımları), European (Avrupa'nın bazı ünlü takımları), France (Fransız takımları), German (Alman takımları), Italy (İtalyan takımları), National (milli takımlar, Türkiye de var), Scotland (İskoç takımları) ve Spain (İspanyol takımları)'dır. İstediğinizi seçerek o takımları yükleyebilirsiniz. Load'la kendi hazırladığımız takımları Data Disk'imizden yükleriz. Save'le değişiklik yapılmış takımları kaydederiz. Done'la çıkılır. Herhangi bir takımın adına kliklenince (listede yeşil renkli takımlar Single Match'a seçilmiş takımlardır) asıl onbir ve iki yedek oyuncunun isimleri çıkar. Buradaki isimler gerçektir. Sağda ise takımın ve antrenörün adı yazar. Futbolcu adları ve sağdaki bilgiler değiştirilebilir. Altında ise takımın asıl ve yedek forması bulunur. Bunlara klikleyerek yeni forma dizayn edebilirsiniz. Altı tip arasından istediğiniz formayı seçebilirsiniz. Asıl renk 15, ikinci renk 16 tanedir. Renkleride bunların arasından ayarladıktan sonra, Done'la yaptıklarınızı onaylar, Cancel'la vazgeçersiniz. Select Tactics seçeneği ile de 4-2-4, 4-3-3, 4-4-2, 5-3-2 arasından oklar yardımıyla istediğimiz taktiği seçebilirsiniz. Ama ne yazıkki yeni taktikler hazırlayamıyoruz. Önce takımdaki bir oyuncuyu sonrada başka bir oyuncuyu seçerek sahada ikisinin yerlerini değiştirebiliriz. Pick Player'ı seçince takımın sahip olduğu tüm oyuncuların adları çıkar. İstediğiniz oyuncuyu asıl 13 oyuncunun arasına sokabiliriz (önce formayı giyen oyuncunun numarasına sonrada onun yerine geçecek olan oyuncunun sağındaki kutuya klikleyerek). Burada ve takımın ilk 13 oyuncusunun bulunduğu ekranda oyuncuların adlarına kliklersek onları daha iyi tanımamıza yarayan bir ekran çıkar. Bu ekranda oyuncunun ismini değiştirebilir, mevkiisini (goalkeeper= kaleci, defence= savunma, midfield= ortasaha ,forvard= golcü) ve kaç numaralı formayı giydiğini öğreniriz. Eğer herhangi bir sayı yoksa oyuncu takımda değildir. Aşağıda sırasıyla oyuncunun hızını, gücünü, hırsını, kıvraklığını, kalecilik, top kapma ve sürme, paslaşma ve şut yeteneğini gösteren çubuklar vardır. Bunlar ne kadar doluysa oyuncu o kadar iyidir. Asıl Edit menüsünde Undo'yla herşey ilk haline çevrilirken, Quit'le yapılan değişiklikler kabul edilir ama Save edilmez. Eğer uğraşıp bunları değiştirirseniz Save etmeyi unutmayın. Böylece menülerimiz bitiyoruz. Şimdi maçla ilgili bölümler:



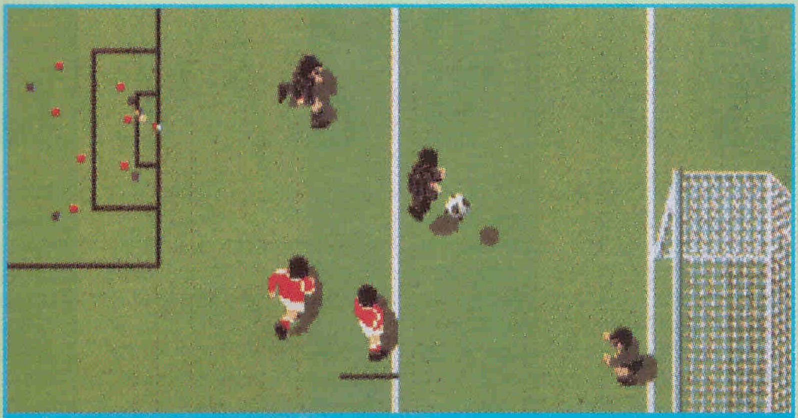
Oyuncular ceza sahası içinde çok daha etkili.



Sonunda en iyi Kick-Off geldi. Çıkın sahaya ve kendinizi gösterin.

MAÇA GİRİŞ:

Her maçın başlangıcında iki takımın formalarının, ve mavi kutuların bulunduğu bir ekran çıkıyor. Mavi kutularla iki takımın da



Gol pozisyonları çok çeşitli. Fakat oyunda çok fazla gol oluyor.

oyuncularını ve taktiğini görebiliyoruz. Bilgisayarın takımına bir müdahelede bulunamayız ama kendi takımımızın oyuncularını ve taktiğini seçebiliriz. Sahayı, hakemi ve rüzgarın durumunu öğreniriz. Eğer bunları beğenmezsek üzerlerine klikleyerek değiştirebiliriz (rüzgarı değiştirebilmek için Options'da On olması gerekiyor, eğer şiddeti çok gelirse iki defa klikleyerek yeni değerler elde ederiz). Altta tek yöne olan oklar para atışını kazanan takımın hangi kaleye gol atacağını gösterir eğer kazanan takım bizim ki ise değiştirebiliriz. Continue dedikten sonra çıkan barlarla Fire tuşu kontrolu yapılıyor. Sorun yoksa ateşe basınca sahaya çıkacaksınız. Tabi buradaki kontrol aslında iki oyuncununda oyunun başında olup olmadığının kontrolüdür. Devre arasında veya Esc'ye basınca gelen Menü'de Match Report'la oynayan takımları, skoru, her takımın kaç korner attığını, kaç taç attığını, kaç faul yaptığını, kaç penaltı yaptığını, kaç sarı ve kırmızı kart gördüğünü, kaç oyuncusunun sakatlandığını, kalecisinin kaç kurtarış yaptığını, kaç gollük şut attığını ve oyunun yüzde kaçına hakim olduğunu göreceksiniz. Altta golleri atanların adları yazıyor. Bu gerçekten çok hoş bir özellik.

MAÇ:

Maç sırasında altı çizgili adamı biz yönetiyoruz. Grafiklerin ve seslerin güzelliği hemen farkediliyor. Zoomed Out oynarken bile olaylardan uzak kalmıyoruz. Ayrıca etrafı daha iyi analiz edebiliyoruz. Hızsa gene oyunun en muhteşem özelliği. Ekranın altında skor, zaman ve topu oynayan oyuncunun adı var. Topu durdurmak için top ayağınıza değmiyorken ateşe basılı tutup, topu öyle yakalayın. Böylece paslaşabilirsiniz. Falso vermek için top ayağınızdan çıktıktan sonra Joystick'i falso vermek istediğiniz yöne çekin. Topu ayağınızda tutarken adamınızın baktığı yönün tersine çekerseniz topuk pası verirsiniz. Top havadayken adamınızın sırtını topun geldiği yöne çevirip, topa doğru Joystick'i çekince röveşata atılır.

Bu arada kalecilere geri pas kuralı aynen uygulanıyor. Şutu attıktan sonra adamın baktığı yönün tersine joystick'i çekerseniz top havadan ve sert gider. Top kalecideyken de falso verip topu sert bir şekilde ileri atabilirsiniz. Kaleciyi penaltılar hariç hep bilgisayar yönetiyor. Bunları yapmak başta zor olabilir ama zaman geçtikçe usta olacağınıza eminim.

Free Kick'lerde baraj yoksa normal atış kullanacaksınız, ama eğer baraj gereken bir yer ise küçük çizgilerden oluşmuş bir çubuk çıkacaktır. Bu atışın yönünü ve yüksekliğini göstermektedir. Sağa ve sola çekerek yönü, ileri ve geri iterek hızı, ateşe basıp ileri geri iterekte yüksekliği ayarlayabilirsiniz. Aynı kurallar taç ve korner atışlarında da geçerlidir. Penaltılarda da yeni bir sistem var. Vuruşu yapmak için ateşe basış süresi kuvveti ondan sonrada joystick'in itildiği yön topun gideceği yeri belirliyor. Bu arada yatay ve dikey oyunlarda kontroller aynı. Gol atılınca adamlarımızın sevinmesi insanı çoşturuyor.

TEKRARLAR:

R harfine veya Return'e basınca Replay başlıyor. Tekrar sırasında zamanı, topla oynayan oyuncuyu, skoru, ve Save ediliyorsa kaç numaralı Save olduğunu görüyoruz. Replay sırasında Zoom İn veya Zoom Out yapabiliyoruz. Yani Zoom'lu oynarken attığımız golün tekrarını uzaktan seyredebiliriz. Ayrıca tekrarları kaydetmek istiyorsanız veya Options'da Auto+save'i açmışsak maça başlamadan formatladığınız diski DF0:'a takın. Replay'leri Save etmek için iki defa Return'e basmak yeterli.

MAÇ İÇİNDE OYUNCU VE TAKTİK DEĞİŞİKLİKLERİ:

Eğer bir oyuncumuz sakatlanırsa otomatik olarak gider ve takımımızın menüsü çıkar. Burada önce sakat oyuncuya sonra yedek oyuncuya klikleyip Ok'a basın. Normal oyuncu değişiklikleri de böyle yapılıyor. Bu ekrana sakatlanma olmadan çıkmak için Player 1'in sol, 2'nin sağ Amiga tuşuna basması gerek. Topun ilk saha dışına çıkışında takımımızın kadrosu ekrana gelecektir. Burada iki oyuncunun yeri ve taktik değişikliği de yapılabilir. Siyah olan isimler oyuna giremez. Ayrıca oyuncularımız bazen sakatlanmaz ama hasar alırlar (hurt) veya bir oyuncu uyarılır (warning) bu gibi durumlarda onları değiştirmek iyi olur.

TUŞLAR:

Maç sırasında:
Esc: Bilgi ekranına çıkmak.
P: Pause.
X: Scanner boyutunu ayarlar.
D: Yok eder.
C: Yerini değiştirir.
V: Numaralarla gösterir.
Sağ Amiga: Player1 taktik ekranı.
Sol Amiga: Player2 taktik ekranı.
R: Replay yapar.
Return: Replay yapar.
Space: Zoom in-zoom out.

Replay sırasında:
Esc-fire: Replay'ı bitirir.
R: Yeniden başlatır.
Return: Save eder.
P: İlkinde Pause, ikincisinde hızlı ileri.
F1: Hızlı geri.
F2: Yavaş geri.
F3: İlkinde Pause, ikincisinde yavaş geri.
F4: İlkinde yavaş, ikincisinde normal ileri.
F5: Hızlı ileri.
Space: Zoom in-zoom out.

Bu oyuna eleştiri veya bitiş bölümü yazılmaz ki... Bu oyun ilk elli de zirveyi almazsa kafamı keserim, bundan iyisini ancak ve ancak Dino Dini yapabilir. İlle bir eksik nokta ararsak hakemin grafik olarak görünmeyişini ve ofsaytın olmayışını söyleyebilirim. PC'cilere hava atacak bir oyunumuz nihayet oldu, çünkü PC'de bu oyun çıksa bile bu güzellikte olamaz. Yeni bir klasiği sizlere tanıtabildiğim için çok mutluyum. Bu kadar seçenek olmasına rağmen oyunun oynanabilirliği harika. Bilgisayar da eski oyunlardaki gibi kötü oynamıyor, Ace seviyesinden galip çıkabilmek çok güç. Anco bence yılın hatasını etti ve bu oyunu eliyle Virgin'e kaptırdı.

Bu oyun anlatılmaz yaşanır. Artık hepimize gidip yılın oyununu almak kalıyor... Golleriniz bol olsun!!.

KORHAN DEMİRKAYA / SELİM SARI

SES 95

Virgin
1 MByte
2 disket
Billboard'da
1 numara

GRAFİK 95

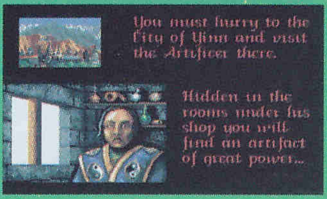
GENEL 99



Legend sürüyor bu sefer uzak doğudayız.

SON *of the*

Kılıçları ve büyüleri kuşanın.



ROLE PLAYING

Cehennem azabı çekenlerin, öğrencilerin, okul nedeniyle raflara kaldırdıkları bilgisayarları acılarını azaltmak için kutularından çıkarma zamanı geldi de geçiyor bile. Bilgisayarları kutulardan çıkarttık da ne oynayacağız? Hiç üzülmeyin. Elime geçen son oyun dertlerinizin çözümü. İzometrik grafiklere sahip bir FRP olmasına rağmen oldukça ilginç bir oynanış özelliğine sahip. İlginç fakat yeni değil. Nedeni ise oyunun bir kaç ay önce piyasaya çıkan Legend oyununun aslında ikincisi olması. Gerçekten oyun Legend oyununun ikinci macerasının adını taşıyor. Fakat ilk oyunu eminim çoğunuz zevkle oynayamadı. Çünkü Crack edilirken oyunda meydana gelen bir arıza sebebiyle oyun Save edilemiyordu. Belki bu oyun bu açığı kapatır. Fakat dikkat edin bu oyunun bile hatalı Crack'leri piyasada var.

Oyuna başladığınızda kendinizi bir şehrin girişinde buluyorsunuz. Oyunda emriniz altında bulunan tam dört karakteriniz var. Biri elindeki malzemelerle yaptığı büyülerle, diğeri uzakdoğu sanatı ve bıçaklarıyla, üçüncü adamımız her çeşit silahta uzmanlığıyla son adamımız ise elindeki silahın haricinde bir de Horn ile çaldığı müzikle tanınıyor. Gerçekten mükemmel bir takıma sahipsiniz. Oyun ilerledikçe elinize geçen silahlarla dahada iyi duruma gelebiliyorlar.

Büyücünüzün yaptığı büyülerin kaynağı bazı bitkiler ve bunları karıştırmak yine sizin işiniz. Büyü ekranına geçmek için büyücünün üzerine kliklemelisiniz. Bu ekranda bulunan göze kliklediğinizde yapabileceğiniz büyüleri ve gereken malzemeleri görebilirsiniz. Büyüyü yapmak için ilk önce sağ taraftaki büyüleri simgeleyen garip işeretlerden birini seçip gereken malzemeyi seçtikten sonra tekrar büyü işaretine kliklemelisiniz. Sağ taraftaki çanak hazırladığınız bir kaç büyüyü birleştirmenizi sağlar. Çünkü büyülerin çoğu tek başlarına işe yaramıyorlar. Bu sebeble bir kaç büyüyü birleştirmeniz çok etkili büyüler yapabilme şansınızı artırıyor. Örneğin ok işaretiyle simgelenen Missile büyüsünün özelliği bir büyüyü bir başka yere taşımak yollamaktır. Yani bir Damage büyüsü yaptığınızda bu büyüyü hiçbir büyüyle karıştırmadan kullanırsanız adamınız kendi üzerinde kullanmak mecburiyetinde kalacak ve kendine zarar verecektir. Bunun için bu büyünün yanına birde Missile büyüsü hazırlayıp katmalısınız. Bu şekilde bu büyüyü istediğiniz yerde kullanma şansınız olur. Missile büyüsünün yanı sıra birde Surround diye bir büyü var. Bunun özelliği seçtiğiniz bir başka büyüyü büyücünün birer kareden oluşan bir çember şekinde etrafında uygulamasıdır. Bu şekilde etrafı kuşatılan büyücünüzü kurtarabilme şansınız artar. Birde bunun yanına Missile büyüsünü eklediğinizde bu çember şeklinde kullanılan büyüyü bir başka yere yollayarak uygulayabilirsiniz. Gördüğünüz gibi bir çok örnek vermek mümkün. Çeşitli kombinasyonlar kullanarak çok çeşitli büyüler ortaya çıkarmak artık sizin işiniz. Bu yüzden büyüler oyunda çok işinize yarayacak. Ayrıca yeni yeni büyüler keşfetmek oldukça zevkli.

Bir büyüyü hazırlayıp boşaltmak istediğinizde tekrar tekrar aynı işlemi yapmak zorunda değilsiniz. Sol taraftaki parşömene kliklediğinizde elinizde hazır olarak bulunan büyülerin bir listesini görürsünüz. Ayrıca bu listelerin sağ tarafında bulunan üç ikon ile



Bu resimde parti elemanlarınızı görüyorsunuz.

bir kaç işlem yapabilmek mümkün. İlk ikon seçtiğiniz büyünün niteliğini öğrenmenizi sağlar. Ortadaki ikon istediğiniz büyüyü malzemelerinizin yettiği kadar çoğaltmanızı sağlar. Son ikon ise seçtiğiniz büyüyü yok etmenizi sağlar. Bir başka büyüye listede yer açmak için bu ikonu kullanmanız gerekecek. Büyü ekranının açıklaması bu kadar.

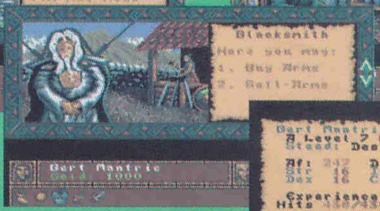
Şimdi de şehre girdiğinizde karşılaşacağınız yerler hakkında bilgi vermek istiyorum. Şehre girdiğinizde bazı dükkanlarla ve kişilerle karşılaşacaksınız.

BLACKSMITH: Burada işinize yarayacak, listesi yere ve zamana göre değişen bir çok silah satılır. İstediğiniz silah ve korunma araçlarını burada bulabilirsiniz. Fakat büyülü silahların bir çoğu burada bulunmaz. Ayrıca elinizden çıkarmak istediğiniz silahları burada satarak para da kazanabilirsiniz.













Şehir graikleri çok fazla etkileyici olmasa bile güzel.

EMPIRE

APOTHECARY: Azalan büyü malzemelerinizi bu gibi yerlerden sağlayabilirsiniz.

ARTIFICIER: Bu dükkanlardan büyülü bir çok eşya ve silah alabilirsiniz. Burada satılan büyülü objelerin çok çeşitli özellikleri vardır. Satılan objelerde bir genelleme yaparsak:

SCROOLS: Bunlar parşömenlere yazılmış büyülerdir. Direkt olarak parşömenden okunarak kullanılırlar.

POTIONS: Bu iksirler çok çok çeşitlidir. Serpent potion sağlığınızı düzeltirken Power potion gücünüzü arttırır.

RINGS: Yüzükleri genellikle büyücüler kullanır. Çok çeşitli bulunabilen bu objeler oldukça yararlı olurlar.

WANDS: Sihirli değnek diye adlandırabileceğimiz bu objeler genellikle saldırı büyüleri şeklinde kullanılırlar.

AMULETS: Aynen yüzükler gibi bazı özellikleri artırırlar. Fakat bu gibi objeleri kullanırken bazı objeleri kullanmaktan vazgeçmeniz gerekir.

STAFFS: Büyücünün yegane saldırı silahı bu objelerdir. Bazen bu objelerin çeşitlerine rastlayabiliyorsunuz.

SHIELD: Bu objeler o kadar çeşitli ki açıklaması biraz zor olacak. Adından anlaşılaşacağı gibi genelde korunmak için kullanılır. Fakat bazıları hem korunma amacıyla kullanılır hem de üzerine saldırı esnasında kliklendiğinde başka işlevler yerine getirir. Örneğin bir tanesi üzerine kliklediğinizde ortaya bir balta çıkarıyor. Tabiki bu balta büyülü ve inanılmaz bir güç kazandırıyor.

TEMPLE: Ölen parti üyelerinizi bu tapınaklarda tekrar canlandırabilirsiniz. Ayrıca buralarda başka işlemler yapmanızda münkün.

Bazen şehirlerde özel kişiler bulunur. Örneğin oyuna ilk başladığınızda MAD MONK isimli bir şahısla konuşabiliyorsunuz. Bu adamın istediği ondan çalınan özel bir kılıcı bulup ona getirmeniz. Zaten bu görev sizin asıl oyun alanına kavuşmanız için bir sınav özelliğini taşıyor. Yani bu görevi başarmadan asıl oyuna başlayamıyorsunuz.

Göreve başlamak için Artificer'daki Cellar seçeneği ile mahzene inmelisiniz. Aşağıya indiğinizde ekran bir anda değişir ve asıl FRP ekranına geçersiniz. Bu ekranda oyun alanı ekranın bir bölümünü kapsar. Sağ tarafında devamlı not tutan garip yaratık gezdiğiniz yerlerin bir haritası ekrana getirir. Yanındaki çanta ikonu ise karakterlerinizin inventory ekranına geçmenizi sağlar. Üst taraftaki tavuk ikonu erkekliğin onda dokuzu olan kaçmayı sağlar. Alt tarafta ise dört adamınızın sağlık durumları üst üste konmuş dört kurukafayla belirtilmiş. Kafatası adamınızın aldığı darbeler neticesinde renkten renge girer ve azalmaya başlar. Yükseltmek için büyü veya potion kullanmalısınız. Ayrıca üzerlerine klikleyerek istediğiniz adamın kontrolünü ele alabilirsiniz. Sağ tarafta o anda kontrol ettiğiniz adamın elinde bulunanlar görülür. Ayrıca buradaki elinde hançer bulunan ikonu kullanarak adalarınızın hepsine saldır emri verebilirsiniz. Bunların haricinde ekranın en altında bazı komutlar bulunur. Bu komutlar karşılaşacağınız bazı bilmeceleri çözmenizi sağlar.

PUSH: Bazen basılması gereken düğmeler, itilmesi gereken taşlar ortaya çıkar. Bu komutla bu işlevleri yerine getirebilirsiniz.



İzometrik grafiklerle aldanmayın, oyunun kullanılışı çok kolay.

TAKE: Herhangi bir objeyi yerden veya birşeyin içinden almanızı sağlar.

LOOK: İstediğiniz bir yeri araştırarak herhangi bir şey olup olmadığını anlamanızı sağlar.

OPEN: Karşınıza çıkan dolapları veya sandıkları açmanızı sağlar. Ayrıca elinizde anahtarı varsa kilitli kapılarıda bu komutla açmanız gerekir.

Son olarak ise dört adamınızın dört özel yeteneğini kullanmanızı sağlayan komut bulunuyor. Bu komut adamınıza göre değişir. Bunlar:

BERSERKER RAGE: Fighter'ınızın çılgınca döğüşmesini sağlar. Dezavantajı ise savunmada biraz zayıflamasıdır.

BARDISH MELODY: Elinde Horn bulunan adamınızın büyülü melodilerden birini çalmasını sağlar.

HIDE IN SHADOW: Ninjanızın görünmez olmasını sağlar.

CAST SPELL: Wizard'ın büyü yapmasını sağlar.

Oyun hakkında açıklama yapılacak ikon ve objeler bu kadar. Bazı tavsiyeler isterseniz.

- Fighter her zaman en dayanıklı karakterinizdir. Yakın döğüşlerde her zaman onu kullanmaya çalışın.
- Büyücünüzü elinde Amber Wand gibi objeler olmadıkça yakın döğüşe sokmayın ve ekranın bir köşesinde bekleterek büyülerini kullanmasını sağlayın.
- Kalabalık gruplarda ilk önce yok edilmesi gereken yaratıklar büyücüler olmalıdır. Çünkü oldukça etkilidirler.
- Bir adamınız zor durumdaysa ve etrafı kuşatılmışsa onu bu durumdan kurtarmak için bir adamınızı ekranın dışına çıkarmalısınız. Böylece oda otomatikman peşinizden gelecektir.
- Silahlar arasında seçim yaparken defans ağırlıklı olanlarını tercih edin.

Daha bir çok şey sayabilmek mümkün fakat onları size bırakıyorum. İzometrik grafiklerle uyum gösteren oyun stili bence gayet iyi bir oynanabilirlik sağlamış. Bu günlerde tek diskete alabileceğiniz en iyi oyun sayılabilir.

Bence kesinlikle kaçırmayın!

ERCÜMENT SEZER

SES 80

Legend
512 Kbyte
1 Disket
Billboard'da
8 numara

GRAFİK 77

GENEL 78

WALKER





Tek eksiğiniz hoplayıp zaıplama. Mermilerden kaçmanın yolu yok.



Psygnosis ve DMA Design Lemmings serisinden sonra yeni şaheserlerini gururla sunar... işte karşınızda **WALKER....**

İki ünlü firma aslında Walker'ı çok daha evvelden Lemmings ile birlikte çıkaracaklardı, ama bazı aksiliklerden dolayı oyunun çıkması gecikti. Zaten Walker ve önümüzdeki aylarda çıkacak olan **HIRED GUNS** DMA Design'in Amiga için yaptıkları büyük ihtimalle son oyunlar olacaklar, zira firma artık CD için çalışacağını belirtmişti (bakınız sayı4 -interlace-).

Paraşütlülerden fazla korkmayın, zararsızlar.



Gelelim Walker'a, oyunda çoğumuzun beğenerek izlediği Robocop filminden tanıdığımız iki bacaklı robota benzeyen Walker isimli bir robotu kontrol ediyoruz. Oyunumuzu yükledikten sonra kısa bir demo izliyoruz, bu demodan sonra çıkan Walker logosunu Fire düğmesine basıp geçtikten sonra iki seçenek çıkıyor:

-Easy: Bu seçenekle normalinden daha kolaylaştırılmış oyunu oynuyoruz, eğer oyunu ilk defa oynayacaksanız bunu oynamanızı tavsiye ederim,

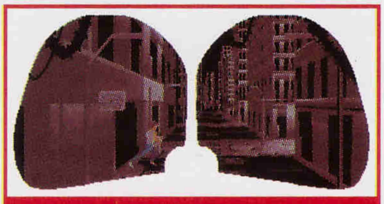
Yalnız burada üç level oynayabiliyorsunuz. Bu da oyunun zor kısmını oynamanız için bir motivasyon aslında.

-Arcade: Arcade seçeneğini normal oyuna girmek için kullanıyoruz. Size bir tavsiye daha vereceğim. Bu oyun oldukça zor. Easy seçeneği ile iyice alıştırma yapmadan Arcade'i seçmeyin. F2 tuşuyla bu bölüme girildiğinde esas oyun başlıyor.

Oyun ekranına girmeden evvel kısa bir bilgi vereyim. Oyun klasik Shoot'em Up türünde, önümüze çıkan askerleri, topları, tankları falan vurmaya çalışıyoruz. Şimdi de oyun ekranını size tanıtacağım.

Solda en üstte score tablosu var. İsteyen oyun sırasında bakar. Score tablosunun hemen altında ise TEMP yani robotumuzun silahının ısı derecesi yer alıyor. En altta ise robotumuzun silahının durumu açıklanıyor, eğer Fire düğmesine basılı tutarsak silah durmadan ateş ediyor ve bu da ısı derecesini yükseltiyor. Derece normalde ise altta Gun Temp-Nominal yazacaktır. Eğer ısı gittikçe yükseliyorsa yazı Gun Temp-High Critical'a dönüşecektir. Derece sona gelmişse ki bu da Fire'ı bırakana kadar silahın çalışmayacağı demektir, ekranda Gun Temp-Shutdown yazısı çıkacaktır.

Sağda ise en üstte kaç hakkımız kaldığı robot resimleriyle belirtiliyor. Onun hemen altına SHİELD yani robotumuzun güç derecesi var, bu derece yeşilken iyi gidiyorsunuz demektir, fakat daha sonra kırmızıya dönüşünce anlayın ki sonunuz yakın. Aynı silahda olduğu gibi altta gücümüzün durumuyla ilgili yazılar çıkıyor. Bunlar:



İçerden görüntü hiç de fena değil.

-Shield Nominal: Gücümüz yerinde.

-Shield Low: Yavaş yavaş güç kaybetmeye başlıyoruz.

-Shield Critical: Daha dikkatli olmalıyız.

-Shield Down: Sonumuz yaklaştı, biraz sonra tahtalı köyü boylayacağız.



Eğer etrafta bir tehlike yoksa bilgisayar bize bunu Area Clear mesajıyla bildiriyor. Diyelim ki askerler geliyor Area Clear mesajı Danger'a dönüşüyor.

Oyunun diğer Shoot-em Up'lardan bir farkı var. Sırf Joystick ile oynanmıyor. Mouse ve keyboard yardımıyla da oynanabiliyor. Bu da oyuna şöyle bir özellik kazandırıyor. Mesela iki arkadaş oynayıp biriniz Mouse ile silahı, diğerinizde keyboard ile robotu yürütebilirsiniz. Oyunda kullanılan tuşlar ve Mouse'un kullanımı şu şekilde:



-Sağ ok: Robotu ilerletmek için. (Dikkat! Numerik klavyedeki oklar bu fonksiyonları görmez.)

-Sol ok: Robotu geri çekmek için.

-Mouse: Hedefi kontrol etmek için.

-Sol buton: Ateş.

Oyunda kullanılan tuşlardan sonra sıra geldi düşmanlarımızı teker teker tanımaya.

Oyun 1944 yılında yani İkinci Dünya Savaşı sıralarında geçtiği için bazı düşmanlarımız size ilkel gelebilir.

-Uçaklar: Paraşütlü askerler ve bomba atarlar. Hızlı gelip geçtiklerinden onları vurmak yerine verdikleri zararları en aza indirmek daha karlı.

-Askerler: Oyunun en zayıf düşmanları, bir kurşunluk canları var. Yalnız yukarıdan ateş edenlere dikkat!

-Tanklar: Tanklar oyunun en zarar veren düşmanlarından, bu yüzden silahımızın ısı derecesini hiçe sayarak onları hemen yok etmeliyiz.

-Toplar: Genellikle atların taşıdığı toplar da aynen tanklar gibi bayağı zarar verir.

-Kamyonlar: İlk bakışta bir işe yaramıyor gözüken kamyonlar aslında bir çok askeri barındırıyor. Bu yüzden görür görmez işlerini bitirmelisiniz.

-Zeplin: Oyunda vurulması en zor olan elemanlardan biri, bomba ve paraşütlü asker atıyor.

-Tren: Oyunun zararsız elemanı, sadece puan kazanmak için vurulabilir.

-Atlar: Bu zavallı hayvanları da topları taşımaları için görevlendirmişler, vursak ne yazar, vurmasak ne yazar?

Gelelim oyun ile ilgili son tavsiyelerime. Oyun bence zor bu yüzden her attığınız adıma dikkat edin. Özellikle tankları ve topları mümkün olduğunca uzaktan vurmaya çalışın. Şahsen ben oyunu bitirme şansına erişemedim ama en kısa zamanda erişmeyi umut ediyorum.



İşiniz bitti ve görevi başaramadınız. Baştan başlayın bakalım.

Benden bu kadar.. Beni epey sardı, grafiklerin ve ses efektlerinin olağanüstü olması oyunu bence Bilboard'da hemen yukarılara çıkaracaktır. DMA Design ve Psygnosis birlikte büyük işler başarmaya devam ediyorlar dileriz bu beraberlik hepimizin merakla beklediği Hired Guns'da da bizi yanıltmaz ve DMA Design bize doğru dürüst bir elveda der.

Bu oyuna ise bir başladınız mı bırakamıyorsunuz, hele oyun boyunca çıkan **"Engage and Destroy!"** yazısını gördükçe....

SELİM SARI & KORHAN DEMİRKAYA

SES		GRAFİK
95	Psygnosis DMA Design 1 Mbyte 3 Disket Billboard'da 2 numara	90

GENEL **90**

D-DAY



Tank savaşları oldukça iyi düzenlenmiş.

ARCADE STRATEGY

Aynı oyunda hem devasa bir bombardıman uçağını hem tank birliklerini hem bir grup komandoyu hem de indirme birliklerini kontrol etmek ister miydiniz? Bu arada ikinci dünya savaşında olduğunuzu da unutmamanız gerekiyor. Almanya'ya çıkartma yapan birliklerinizi de yönetmelisiniz.

Oyun ilk bakışta çok karışık gelebilir ancak çabucak ısınacağınızdan eminim. Hatta bir süre sonra oyunu monoton bulmaya bile başlayabilirsiniz. Yani şimdiden söyleyeyim, oyun sizi iki-üç gün ekran başında tutar ama diğer klasikler gibi sürekli sıkılmadan oynayamazsınız. Netice itibarıyla alınası, bir köşede durası bir oyun. Sıkıldıkça oynarsınız. Off beah ! Şimdi sıra oyunun tanıtımında.

Açılış ekranından sonra karşınıza bir menü çıkıyor. Bu menünün elemanları şöyle:

● **OPTIONS**

Options'ı seçtiğinizde karşınıza uzunca bir liste çıkıyor. Burada mavi renkle yazılı olanları klikleyerek değiştirebilirsiniz. Bunların işlevleri ise şöyle :

1. Adınızı buraya yazabilirisiniz. Kimliğinizin gizli kalmasını istiyorsanız değiştirmeyin.

2. Burada oyun sırasında kumanda etmek istediğiniz birlik tiplerini seçiyorsunuz.

3. Birlikler arasında olan her karşılaşmayı yöntemek istiyorsanız 'all' kalsın. İstemiyorsanız bir kere klikleyin.

4. Her görev alışınızda gazeteyi ve animasyonu (Herbirini mutlaka bir kez izleyin. Tek kelimeyle mükemmel) tekrar görmek istemiyorsanız burası yardımınıza koşacaktır.

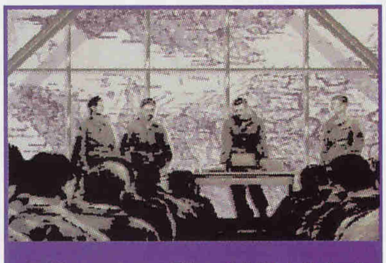
5. Görev bittikten sonra sonucu alıp almak istemediğinizi buraya bildiriyorsunuz.

6. İsterseniz düşmanı da kontrol edebilirsiniz.

7. Hitler'in ne uyanma ve saldırı zamanını burdan ayarlayabilirsiniz.

8. Tank savaşı bölümünün zorluğu buradan ayarlanıyor.

9. İndirme birliklerinin (paraşütlüler) rüzgardan etkilenip etkilenmemesi.



Brifing salonu. Görevinizi iyi dinleyin.

QUIT: En alt satırdadır. Seçtiğiniz takdirde yaptığınız değişiklikler uygulanmaz.

VALIDATE: Seçerseniz değişiklikler işleme konur.

RESTORE: Herşeyi eski haline getirir.

Evet, 'Options' seçeneği bu kadar.

● **DISK**

Bu seçeneğin elemanları ise şöyle:

Go back to game: Oyuna geri dönmenizi sağlar.

Start the game: Yeni bir oyuna başlarsınız.

Save the current game: Bulunduğunuz oyunu kaydetmeye yarar.

Reload a saved game: Malumunuz kaydedilmiş bir oyunu çağırmaya yarıyor.

● **MISSIONS**

Bu seçenekte oyun boyunca karşınıza çıkabilecek görevlerin tatbikatını yapabilirsiniz. Şimdi görev tiplerini tek tek tanıyalım.

1. TANK : Seçtiğiniz göreve göre bir veya daha fazla tankı komuta ediyorsunuz. Bir tanktan diğerine geçmek için '1-2-3-4-...(tank no.su) tuşuna basmanız yeterli. Diğer tuşların görevleri ise şöyle:

F1 - Pilot : Buradan tankı (Sherman) sadece kontrol edebilirsiniz. Yani hem kontrol hem ateş buradan sağlanmıyor. Ayrıca göstergelerden tankın diğer birimlerinin hasar görüp görmediğini anlayabilirsiniz. Oyunun kötü tarafı ise birimlerin ya hiç çalışmaması ya da hasarsız olmaları. Yarı hasarlı hiç bir birime sahip olamıyorsunuz. Mesela motorlarınız hasar görünce hareket edemiyorsunuz. Top ve makinalınız çalışıyor olabilir ama tankınız hareket etmediği için düşman tanklarına karşı hiç şansınız kalmıyor. Ancak mototrunuz veya paletiniz bir süre sonra gaipten tamir oluveriyor.

F3 - Top: Topu sadece yukarı aşağı yönlendirebiliyorsunuz. Sağ ve sol için motorunuzun hala çalışıyor olması gerekli.

F4 - Makinalı: Topun gerekmediği yerlerde makşnalı daha etkili sonuç getirebilir..

F5 - Dış görünüş: Ok tuşları ile değişik açılardan bakabilirsiniz.

F6 - Harita: Burada sizin tanklarınız yeşil renkli noktalar olarak görünüyorlar. Düşman tankları ise siyah büyük noktalar (Büyüklükleri sizin tanklarla aynı ama ev, bunker vs.den daha büyük). Diğerlerinin neleri temsil ettiği zaten haritada yazıyor. Yanıp sönen artı işareti ise o anda işlemde olan tankın gideceği yeri belirtiyor. Hangi tankı kontrol ettiğiniz ise sol üst köşede yazıyor. Orayı kliklerseniz bir sonraki tankın kontrolünü alırsınız. Bunun altında ise tankın durumu yazılı (hareket halinde, bekliyor, savaşıyor, vuruldu vs.). Bu bölüm oyun boyunca size çok büyük kolaylıklar sağlayacak. Özellikle 5-6 tankla katıldığınız görevlerde stratejinizi bu haritada belirleyeceksiniz. Size verebieceğim taktikler şunlar: mesela çok sayıda tanka karşı savaşıyorsanız sadece bir tanesini üzerlerine yollayın. Diğerlerini ise saklayın (Olay mahallinden uzaklaştırın). Böyle yapmazsanız pek çok tankınızı aynı anda kaybedebilirsiniz.



Stratejik görüntü. Piyadelerinizi öldürtmeden ilerletin.





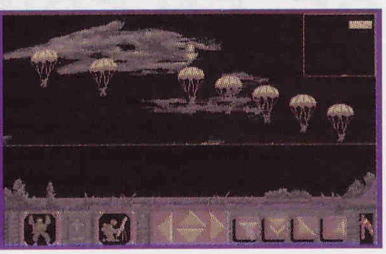
Savaşın son durumunu gazetelerden öğrenebilirsiniz.

Eğer tanklar sizi takip etmiyor ve sabit bir noktada bekliyorlarsa tanklarınızı onların etrafına yerleştirin ve birer birer saldırtın. Yanlız birinden umudu tamamen kesmeden (Tank kullanılmaz hale gelmeden) diğerini yollamayın.

Siperlere daima arkadan yaklaşın. Büyük yararını göreceksiniz.

Düşman tankları size doğru dönmeden onları yok etmelisiniz yoksa onların tek atışı bile size pahallıya patlayabilir.

2. BOMBERS: Uçağı arkadan görüyorsunuz. Kontrol tablosu da ekranın alt kısmında yer alıyor. Tablodan hız, yükseklik, motor'a verilen güç, uçağın ne tarafa ne kadar yatık olduğu vb. şeyleri görebilirsiniz. Ayrıca ekranda bombalamanız gereken yerin üstünde bir ok var. Bazen bir kaç yeri birden bombalamanız gerekiyor. O zaman bir kaç tur atmanız lazım. Dikkat etmeniz gereken nokta ise bu tip uçakların çok kolay 'stall' olabileceğidir. Bu bölümde fazla zorlanacağınızı sanmıyorum. Hedef yaklaşırken ok yanıp sönmeye başlıyor. Alçalıp hızınızı azaltın ve elinizi 'SPACE'den kaldırmayın. Hedefin üstünden geçtikten sonra elinizi kaldırabilirsiniz. Altta hedefi vurduğunuz yazacaktır (inşallah). 'LETS GO HOME' mesajı görevinizin bittiğini belirtir.



Paraşütçüleriniz göreve hazır. Yeter ki iyi kumanda edin.

3. PARA: İndirme birlikleri bölümünü biraz hız ve şansla geçebilirsiniz. Aşağı doğru tıngır mıngır inen birlikleri düzene sokarak sol üst tarafta ufak haritayla belirtilen kırmızı alana indirmelisiniz. Kontrol ekranındaki + ve - işaretleriyle hangi adamı kontrol edeceğinizi seçiyorsunz. Aslında bunu ekranda doğrudan mouse ile de yapabilirsiniz, ancak bazen işler karışıyor. '+' ve '-'nin yanındaki pencerelerden adamın hangi hareketi yaptığını görebilirsiniz. Bence bütün bunlar gereksiz. Seçtiğiniz adamın üstünde zaten kocaman bir ok çıkıyor. Böylece adamları karıştırmak pek mümkün olmuyor ama hadi neyse.

Adamlarınızın yapabileceği dört tip hareket var. Bunlar dalış, normal iniş, sağa iniş ve sola iniş. Bu hareketleri yaparken adamlarınızın birbirlerine veya paraşütlerine değmemeleri gerekiyor.

Burada izlemeniz gereken yol şu: Adamları inmeleri gereken alanın üstüne doğru yönlendirin ve alanın üstüne varanlara dalış emri verin. Tüm bunları yaparken rüzgarı da hesaba katmayı sakın unutmayın.

4. INFANTRY: İşte en zevkli bölüme geldik. Burada bir grup askeri yönetiyorsunuz. Karşınıza düşman askerleri, tanklar ve siperler çıkıyor. Sizin dört tip askeriniz var. Bunlar topçu, piyade, teknisyen ve doktor. Yapılabilecek dört tip hareket var. Bunlar yere yatarak ateş etme, el bombası atma, top atma ve ateşkes (dinlenme). Ayrıca adamlarınızı belirli yerlere de götürebilirsiniz. Bu arada dikkat etmeniz gereken nokta ise düşmanlarınızın menziline girmemek. Mermiler çalılık, bina vs.den geçemiyor ama menzilleri uzun. El bombaları ise engel tanımıyor ancak menzilleri oldukça kısa. O yüzden oynadığınız görevde size topçu verilirse işiniz çok kolaylaşacaktır. Düşman askerlerinin hareket etmemesi sizin için büyük velinimet. Eğer düşman askeri çok iyi mevzilenmişse ve elinizde topçu yoksa yapmanız gereken o askere iki (veya daha çok) yönden yaklaşmaktır. O sadece bir tarafa ateş edebileceğinden diğer yandaki adamla onu mıhlayabilirsiniz. El bombası atanları halletmek ise çok daha kolay. Piyadeyle düşmana fazla yaklaşmadan aranızdaki engelleri aşın. Sonra nişan alın veee ateş !

Oyundaki diğer bir kolaylık ise düşman askerlerinin silah değiştirmemesi.Yani görev başında el bombası kullanan adam öldürülünceye kadar el bombası atıyor. Tabii bu bizim işimize yarıyor ama oyun çok basit oluyor. Yani fazla zevk vermiyor.

Tanklarda en ufak bir hareketlilik gözlenmiyor. Paşa paşa yerlerinde duruyorlar. Bu bence programcının veya grafikerin tembelliği. Askerler, düşmana yöneldiğine göre aynı şeyi tanklara yapmak fazla zor olmazdı. Herneyse burada işin tekniğine fazlaca girmeyelim. Programcı oyunu istediği gibi yapar, bize oynamak düşer. Evet nerede kalmıştık. Tanklara ve siperimsi şeylere daima arkadan yaklaşın, çünkü bunlar hem ateş ediyor hem de el bombası atıyorlar. Daha önce de söylediğim gibi topçunuz size büyük avantaj sağlıyor, çünkü menzili en geniş ateş gücünüz o.

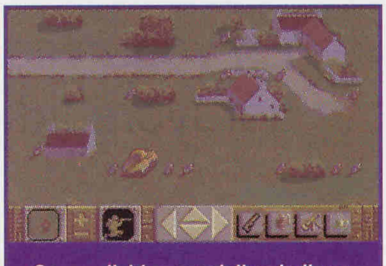
'Missions' seçeneği de bitti. Şimdi oyunun ana bölümünü açıklayalım. Aslında bu bölümde yaptıklarınız 'Missions' seçeneğinde aldığınız görevlerden pek farklı değiller. Karşınıza çıkan ekranda alt tarafta kontrol paneli var. Buradaki şekillerin manaları ise şöyle (Soldan sağa):

- Zamanın hızlı geçmesini bu sayede sağlayabilirsiniz. İlk başlarda burayı hep açık bırakacaksınız, ancak oyun ilerledikçe birlikleriniz çoğalacağından hepsini görevlerinizden arta kalan zamanlarda kontrol etmek zorlaşacaktır.

- Birliklerinizin işaretlerini harita üzerinden kaldırıp yeniden koymak için bu seçeneği kullanmalısınız.

- Eğer bir şehirin adını biliyor fakat yerini bulamıyorsanız bu seçenekle muradınıza erebilirsiniz.

- Evet, seçeneğin üzerindeki objeden işlevi sanırım ki anlaşılıyor.



Savaş silahlarınızı akıllıca kullanın.

- Oyun boyunca yaptıklarınızı rapor halinde burada görebilirsizin.

- Buradan ise daha önce açıkladığım 'Options' bölümüne gidiliyor.

İngiliz ve Amerikan bayraklı birlikleri yönetebilirsiniz (eğer 'Options'ı düşman askerlerini de yönetecek şekilde ayarladıysanız bütün birlikleri yönetebilirsiniz). Birliklere vereceğiniz emirler gidecekleri yer hakkında. Gittikleri yer Almanlar'ın kontrolü altındaysa çatışmalar oluyor ve bunları siz yönetiyorsunuz. Amaç tahmin edilebileceği gibi haritada görünen her yeri almak.

Bu oyundan zevk alabilmek için strateji oyunlarını sevmeniz gerektiğini belirtmeye herhalde gerek yok. Eğer diğer tip oyunlardan hoşlanıyor ve bir strateji oyunu ile oynamış olmak istiyorsanız bu oyun size biraz ağır gelebilir. Bu oyunu sadece strateji tipi oyunlar oynamaktan hoşlananlara tavsiye edebiliyorum.Ama onlarda açıklamamın başında belirttiğim gibi oyunu ahım şahım birşey zannetmesinler. Yeniden görüşmek üzere hepinize bol oyunlu bir ay dilerim. Bu arada tatilin, güneşin ve denizin de tadını çıkartmayı unutmayın.

TOLGA KALE

SES	FUTURA 4 Disket 1 Mbyte Billboard'da 2 numara	GRAFİK
60		85

GENEL 70

BİL TEK

BİLGİSAYAR VE TEKNOLOJİ 'ten

Yenilikler Yağmuru

YENİ

Bir çok fonksiyona sahip olan III PLUS ile Amiganızda harikalar yaratacaksınız

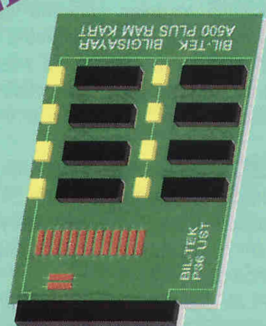
Beklenen AMIGA MULTI ICE III PLUS



YENİ

A500 PLUS SAHİPLERİ

İŞTE PLUS İÇİN 1 MB CHIP RAM



Ve Diğerleri

- ✓ Uzaktan kumandalı 55 kanal receıver
- ✓ Amıga 3.5 Extern Drive
- ✓ Amiga 5.25 Extern Drive
- ✓ Amiga Kickstart 1.3
- ✓ Amiga 512KByte Ram Kart
- ✓ Amiga 1.0MByte Ram Kart
- ✓ Amiga 1.5MByte Ram Kart
- ✓ Amiga 2.0MByte Ram Kart
- ✓ Amiga Sound Sampler
- ✓ Amiga Midi Ara Birimi
- ✓ Amiga Adaptörü
- ✓ Commodore Multi Ice III
- ✓ Commodore Multi Ice VI
- ✓ Diğer Commodore Kartuşları

Ve ayrıca

- ✓ Bilgisayar Sarf Malzemeleri

YENİ

A500 (1.3) SAHİPLERİ

AMIGA 500 PLUS alamadım diye üzülmeyin



KICKSTART INTERN ROM

2.0 Kickstart ROM'unuzu alın sizin de bir PLUS'ınız olsun.

BİL TEK

BİLGİSAYAR VE TEKNOLOJİ

Ebbuziya Cad.Marmara Çarşısı
No:105-106 Bakırköy/İstanbul
Tel: 583 14 90 - 583 42 37

FOOTBALL TACTICIAN 2

SPORT SIMULATION

Yine bir menajerlik oyunu ile karşınızdayız. Bu ara o kadar çok türedi ki bu tip oyunlar, içlerinden seçim yapmak zor oluyor. Her ne kadar Football Tactian mükemmel bir menajerlik oyunu olmasa da, oynanabilirliği kolay ve zevkli.

Size bu oyunun, Champ. Manager'de olduğu gibi sınırlarını anlatacağım. Ayrıca sınırları çok fazla olmadığı için de, biraz detaya girmekte fayda da görüyorum. Oyunda kullanılan tuşları F10 tuşuna basarak görebileceğiniz için de bu sayfaya onları yazmayı gereksiz buldum.

Ligimiz yine İngiltere ligi. Aktif yani sizin katılabileceğiniz iki lig var. Premier ve birinci lig. Bu liglerdeki takımların maç sırasında amblemleri ekranda görünüyor. Ayrıca Avrupa takımları ve alt liglerdeki takımlar da var. Ama bunlar bir ambleme sahip değil. Oyunda size takımlar ve oyuncular hakkında devamlı mesajlar veriliyor. Ayrıca bu haberlerin dışında magazin haberleri de var. Gelelim oyunun menü menü açıklamasına,

FILE MENÜSÜ:

LAST SEASON : Geçen sezonu yükler.

SAVE : Oynadığınız oyunu diskete saklar. (Oyuncular,takımlar ...)

NEW : Yeni bir sezon yaratır. İlk defa oynuyorsanız burayı seçin.

EDITOR : Takımlardaki oyuncu isimlerini değiştirmek için. (Mesela Millwall'lu Lee'yi Ali yapmak gibi.)

PROMOTION : Oyuna yeni başlıyorsanız, burayı (isteğinize bağlı) seçerek kaç takımın bir üst lige çıkacağını veya bir alt lige düşeceğini ayarlıyabilirsiniz.

LOAD SEASON : Disketten kaldığınız yeri yüklemek için.

ACTION MENÜSÜ:

VIEW CLUBS : Takımları ve menejerlerini gösterir.

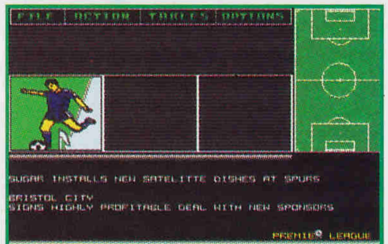
MANAGER : Oyundaki bütün menajerlerin listesi çıkar. Ekranın üstünde bulunan oklar yardımıyla sayfa değiştirilir. Eğer oyuna yeni başlıyorsanız, ilk önce buraya gelip listede bulunan bir menejeri seçmelisiniz. İsterseniz kendi isminizi de burada bulunan Edit komutuyla girebilirsiniz. Join ile bunu teyid eder, Resign ile de aktif menajerliği bırakırsınız. Yine bu ekrandaki Rating sizin başarı notunuzdur. Bu notu yükseltirseniz, daha kaliteli takımları yönetme şansınız olur. Ayrıca bugüne kadar, takımlara kazandırdığınız bütün kupalar ve bu sezondaki yaptığınız maçların genel görüntüsüde burada yazılıdır. Sizin fiyatınız da bu ekranda çıkar.

SELECT CLUB: İlgili ligdeki takımların klüp amblemleri ekranda görülür. Birini seçerseniz, o takım hakkında çok detaylı bilgiler alırsınız. Bu detayları, aşağıda Klüp başlığı altında göreceksiniz.

REPLAY : İle geçen hafta yapılan maçlardan istenen birini seyretmek mümkün.

KICK-OFF : O haftaki maçları başlatır (Dikkat en son buraya gelin. Çünkü maçlar buradan başlıyor).

CLASSICS : Bilgisayar, burada geçen sezon yapılan en önemli karşılaşmaları, (ne mi bunlar? Avrupa ve lig final maçları ile sizin Archieve'den seçtiğiniz 5 önemli maçı) diskete kaydediyor. İstediğiniz zaman buraya gelerek ve bu maçları seçerek seyredebilirsiniz.



Maç anlatımları oldukça iyi ve sürükleyici.

ARCHIEVE : Buradan Classics ekranında olmasını istediğiniz maçları seçersiniz. Bu maçlar, yapılan en son maçlardır. Ekranın sağ alt tarafında bulunan kırmızı-turuncu renkli beş maç, Classics listesinde bulunan beş maçı gösterir.

VIEW REFS : Ligdeki tüm hakemleri ve kalitelerini gösteriyor. Sol mouse, bir sonraki sayfa. İyi düşünülmüş bir özellik !

SCHEDULE : Sezon boyunca yapılacak tüm maçların fikstürü.

BIG MATCH : Diskette 8 tane önemli ve güzel maç var. Maçları seyrederseniz, spikerin anlatım tarzının çok iyi olduğunu göreceksiniz.

TABLES MENÜSÜ :

VIEW TABLE : Puan durumu cetveli.

FIXTUR: Bir sonraki haftanın maçları.

RESULTS: Geçen haftanın sonuçları.

TRANSFER LIST: Adı üstünde. Ama oyuncuları buradan alamazsınız. Çünkü bu sadece bir liste.

TOP SCORERS: Gol krallığı listesi.

SELECT WEEK: İle istenilen bir haftadaki sonuçlar incelenir. Ayrıca o haftaki puan durumu da gösteriliyor. Dahice !

HONOUR LIST: Geçen senenin en iyi ve en kötü takımları.

THE CUPS : Kupalardaki son durumlara bakılır.

EURO POOL : Bu da bir transfer listesi. Ama yabancı oyuncuların. İyi!



Grafik olarak zayıf olan bu oyun oynanabilirlik açısından fena değil.

OPTIONS MENÜSÜ :

Buradaki seçenekler değişebilir cinsten.

Manual Save/Auto Save: Diskete kayıt isterseniz otomatik yapılır. Bunun için Auto Save'i seçmeniz lazım.

Brief News/All The News: Alt pencerede çıkan mesajların içeriği. İlki ile sadece Spor haberleri, ikinci ile de buna magazin haberleri ekleniyor.

SLOW/NORMAL/FAST: Maçın ve mesajların geçiş hızları.

COMMENTARY/HIGHLIGHTS/GOALS ONLY: Maçların sunuluş şekilleri. Sırasıyla, tamamı/önemli pozisyonlar/sadece sonuç.

TRANSFER OFF/AUTO TRANSFER : Yapılan transferlerin manuel veya otomatik olarak yapılması seçeneği.

Menüler bu kadar. Şimdi de Select Club'ten seçilen klübün üstüne klik ettiğiniz zaman karşınıza çıkacak pencereden bahsedelim.

KLÜP PENCERESİ

En önemli pencere! Zaten oyun boyunca bir tek pencere çıkıyor ya neyse.

SELECT: Oyuncular ve özellikleri burada saklı. Oyuncunun isminin yanındaki yeşil bantlı yazıda, oyuncunun nerede oynayabileceği (defans-orta saha-forvet), onun yanında ise nerede oynadığı yazar. Buraya klik ederseniz çeşitli görevler verirsiniz. Her bölgenin adamının farklı özelliklere sahip olduğunu belirteyim. Bu görevler; kaptanlık, penaltı atma, frikik veya korner kullanma, gelen topa rastgele vurma, oyun kuruculuk, pasörlük, beleşçilik (forvet için) falan filan diye gidiyor. Yedek oyuncular Sub olmalı. Ayrıca oyuncu eksikleriniz Vacant şeklinde gösterilir.

Oyuncular bir sürü özelliğe sahip. Bu özellikler tabi ki zamanla değişiyor. Dikkat çekici en önemli özellikler, sakatlığa, ahlaksızlığa ve sert çalımlara yatkınlığı. Diğer özelliklere sıradan gözüyle bakılabilir. Şut, çalım, pas, yaş v.s.

BUY: Transfer listesinden adamları buradan alıyoruz.

APPROACH: İstediğiniz bir takımın, istediğiniz bir oyuncusuna buradan sulanıyorsunuz (Herhalde transfer için).

TAKTİKLER: Hemen alttaki mavi yazılı iki satırdan seçiliyor. Yerden pas, zaman geçirme, liberolu, ağır markaj, geri paslı, ofsayt tuzağı, kontratak gibi.

POOL: Canınız yabancı oyuncu transfer etmek isterse buraya uğrayın.

SELL: Oyuncu satmak için.

DISPOSE: Oyuncu kovmak için.

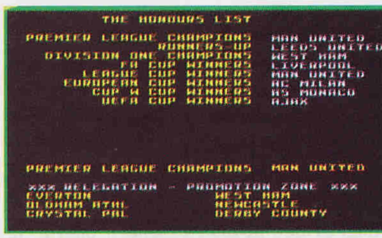
UNLIST: Transfere listesine koyduğunuz adamı listeden geri alırsınız.

INFO: Takımın tarihi hakkında bigi verir.

FINANCIAL: Cüzdanınızdaki son durumu gösterir.

FIXTURE LIST: İlgili takımın fikstürünü gösterir.

Biraz da, maç sırasında neler yapılabilir



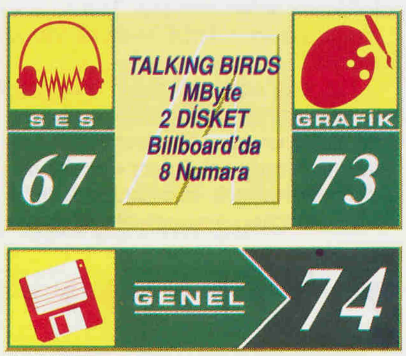
Menülerdeki listelerden takımların en ince ayrıntılarını öğrenebilirsiniz.

ona bakalım. Yine klüp penceresi kullanılıyor. Oyuncuların yerleri, görevleri ve taktik değiştirmek mümkün. Ayrıca karşı takımda istediğiniz bir oyuncuyu markaja alırsınız. Ama sadece bir adam alınabilir.

Maçta verilen bilgiler: Gol pozisyonu sayısı, top çevirme sayısı, akın sayısı, faul ve sakatlık sayısı. Oyuncu sakatlanıp, eğer sedyelik olmadıysa oyuna devam eder. Bu yüzden onu sizin çıkarmanız lazım. Yoksa takımın performansı düşer. Ayrıca zaman ve şut sayısı da gösteriliyor.

Bu kadar! İyi Eğlenceler, dersiniz az, golünüz bol olsun.

N. HAKAN AKBAŞ



MARADONA MANAGER

SPORT SIMULATION

Diego Armando Maradona, futboluyla, dedikodularıyla kuşkusuz futbol tarihinin en ünlü ismi. Bu oyunla, ünlü isimlerin adlarına verilen oyunlara bir yenisi daha eklendi. Oyunumuzda Avrupa Karması liginde bir takımın menajeri oluyoruz. Oyunu açıklamaya başlamadan önce şunu belirteyim ki oyun Maradona adına yapılmış ama Maradona ile hiç bir alakası yok (Maradona ismi oyun boyunca hiç geçmiyor ve de futbolcunun oynadığı Sevilla takımı ligde yer almıyor).



Oyunun menüleri bile dijitize resimlerden oluşmuş.

Oyunu yüklerken güzel bir dijitize grafik ile karşılaştıktan sonra önümüze bir sürü ünlü avrupa takımı ve menüler çıkıyor. Takımlar iki lige ayrılmış, biz ikinci ligden başlayacağız. Önce hangi takımı çalıştırıcağımız soruluyor, burada mutlaka iki ligde de ismi olmayan bir takım yazmak zorundayız (mesela G.S. veya F.B. falan yazabiliriz).

Şimdi gelelim menülere:

Changing Names: Takımımızın oyuncularının isimlerini buradan değiştirebiliyoruz.

Changing Colors: Buradan ise formamızın renklerini ayarlayabiliyoruz. Formamız üç renkten oluşuyor: Triket (forma), Mose (şort), Streifen/Stutmen (Formamızın ve şortumuzun içinden geçecek olan diğer renk). Bu renkleri de R, G ve B ikonlarını kullanarak değiştirebiliyoruz. Tüm bu ayarlamalardan sonra ENDE ile oyuna başlıyoruz.

Oyundaki ikonlar çıkmadan önce çeşitli firmalar bize sponsorluk etmek için bir miktar para öneriyorlar. Size tavsiyem ilk baştakileri reddedip daha sonra yükselen önerileri kabul etmeniz. Sponsorumuzu da belirledikten sonra oyun ekranı nihayet çıkıyor.

Ekranda toplam on tane menü var. Bunlar sırasıyla şöyle:

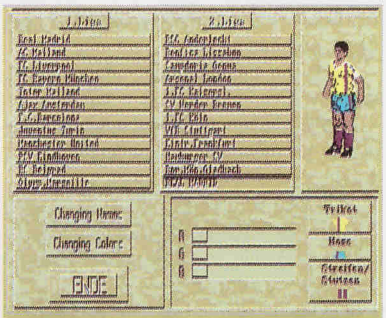
Transfer Markt: Burayı klikledikten sonra karşımıza genel bir transfer listesi çıkıyor. Listedeki futbolcuları inceledikten sonra tekrar kliklerseniz takımların isimleri çıkar. İncelediğiniz futbolcu hangi takımdaysa o takımı ve daha sonra futbolcuyu klikleyip o futbolcuyu transfer edebilirsiniz.

Bank: Bankadan kredi almaya yarıyor. Bu iş için Kredithohe'yi kullanıp + ile alacağımız miktarı belirtip O.K. ile çıkıyoruz.

Trainings Lager: Buradan futbolcularımızı antrenmana yolluyoruz. Antrenman futbolcuların güçlerini artırıyor. Burayı dikkatli okuyun çünkü oyunun en önemli kısmı. Bir oyuncunun en iyi olduğu zaman form numarası 100'dür. Antrenman futbolcunun en iyi düzeye ulaşmasını sağlar. Maça 100 ile başlayan futbolcunun gücü oynadıkça azalır. Gücü azalan futbolcunun maç sırasında mutlaka yedekte ve gücü daha iyi olan bir arkadaşıyla değiştirilmesi gerekir. Size tavsiyem maçın ikinci yarısında değişikliklerinizi yapın.

Stadion Bau: Stadımızın kapasitesini buradan ayarlıyoruz.

Eintritts Preise: Maç bilet fiyatlarını buradan belirliyoruz, yine ufak bir tavsiye; önce 10 DM ile başlatıp yavaş yavaş zam yapın.



Takım sayısı çok az, bu da ayrı bir dezavantaj.

Tabelle: Haftanın fikstürü, puan cetveli ve skorlar.

Statistik: Buradaki menüleri teker teker anlatmıyorum, gol krallığı, en iyi kaleci , en başarılı takım vs. buradan öğreniliyor.

Save: Oyunu save etmeye yarıyor, aman sakın oyun disketine save etmeyin. Oyun normal formatlı bir diskete save edilse bile bozuluyor. Yani oyunun bu kısmı bozuk (bu da büyük bir dezavantaj!!).

New: Oyunu terkedip baştan başlamaya yarıyor. Ama malesef bu ikonu da seçince oyun bozuluyor.

Next/autoplay: Maç ekranına buradan geçiyoruz.

Eğer oyundaki ilk maçınızsa karşınıza kadronuz ve her futbolcunun parasal değeri liste halinde çıkıyor, klikleyince rakip takımın ve sizin kadrolarınızla birlikte iki seçenek beliriyor. Sadece **WEITER**'i seçersek maçı animasyonları ile birlikte izliyoruz yok **NUR ERGEBNIS** ile birlikte **WEITER**'i seçersek dakika dakika skor alıyoruz.



Bundesliga benzeri oyun ne yazık ki onun kadar iyi değil.

Evet, geldik maç ekranına, şunu da hatırlatmadan geçmeyeyim, maç başlamadan evvel maçlar teker teker yazarken karşıdaki 10000 34000 gibi sayılar staddaki seyirci sayısı. Yukarıda dakikayı ve skoru gösteren bir skorbord var, sol altta ilk onbir ve yedekler, sağda ise altı ikon var, bunlar Defensiv (Defans taktiği), Normal (Normal oyun taktiği), Ofensiv (Atak taktiği), Wechseln (oyuncu değisirmek için bu ikonu kullanıyoruz) Start/Stop (Maçı buradan başlatıyoruz). Anderespiel (Diğer maçların durumuna göz atmaya yarıyor).

Son söz olarak şunu söyleyeyim ki oyun tam bir Bundesliga taklidi. Zaten son zamanlarda gelen bütün menajerlik oyunları gibi bu da Almanca. Geniş bir oyun değil ve sizlerin de farkedeceği gibi animasyonlar epey zayıf. Ama ne olursa olsun benim bayağı ilgimi çekti. Ayrıca oyun animasyon açığını dijitize grafiklerle kapıyor. Uzun zamandan beri benim gibi Bundesliga oynamaktan bıkanlar için son derece zevkli bir oyun.

SELİM SARI & KORHAN DEMİRKAYA

SES 60

512 KByte
1 Disket

GRAFİK 70

GENEL 65

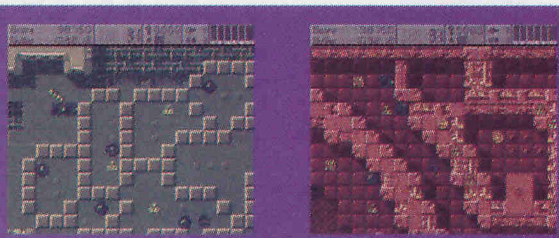
UNIVERSAL WARRIOR

ARCADE STRATEGY

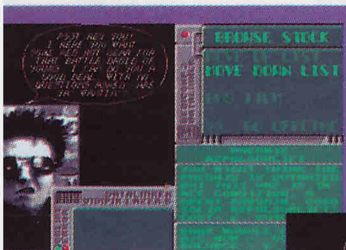
Programcılara hayret etmemek elde değil. İstedikleri zaman mükemmel bir oyunu tek disket, istedikleri zaman ise berbat bir oyunu onlarca disket yapabiliyorlar. Oyunumuz ise tüm mükemmeliğiyle birlikte tek diskete sığmak gibi bir özelliği de taşıyor. Strateji meraklıları olarak, arada sırada çıkan böylesine güzel oyunları kaçırmamamız gerekir.

Oyun ikibinküsür yılında geçen bir spor karşılaşmasını konu alıyor. O tarihlerde robot imalat sanayi almış başını gitmiş. Bu ileri teknolojide Mech Warrior'ların (Robot Savaşçı) üretilmesine yol açmış. Birbirine rakip bir sürü firma ortaya çıkmış. Bu rekabetin arkasından da oyuna konu olan spor karşılaşmaları düzenlenmiş ve Mech Warrior ligi kurulmuş.

Ligimiz çeşitli bölümlerden meydana gelen savaş alanlarından oluşuyor. Her savaş alanının kendine özgü bir mantığı var. Mesela bazıları hızlı hareket edebilmeyi gerektirirken, bazıları ise daha yavaş fakat isabetli karar vermeyi gerektiriyor. Kısaca değişik tiplerde birçok bölümden oluşan bir savaş ligi bizleri bekliyor.



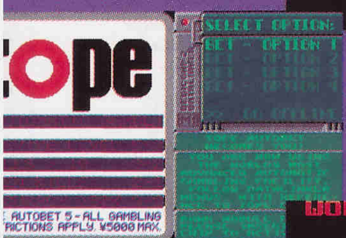
Çeşitli labirentler ve bir sürü zorluk. Sinirlerinizi sağlam tutun.



1 *Bütün kanun dışı mallar burada.*



2 *İlk elden ve yeni araçları buradan alabilirsiniz.*



3 *Para kazanmanın yolu kumar oynamaktır.*



4 *Savaşçınızı burada düzenleyebilrsiniz.*

1 - SID'S TAVERN
2 - METEORITE
3 - TOPE
4 - WORKSHOP

Oyuna başlarken şirketimizin adını giriyoruz. Daha sonra karşılaşmaların yapıldığı şehir karşımıza çıkıyor. Şehir fazla büyük olmamasına rağmen ihtiyacımız olan herşey bulunabiliyor. Şehirin bölümlerini açıklamadan önce kullanacağımız robot hakkında biraz bilgi verelim. Robotumuz herşeyden önce yekpare bir gövde üzerine kurulu. Bu gövde değiştirilemiyor. Gövdenin üzerine gelen parçalar ise şöyle:

COMMUNICATION: Haberleşme birimi. Bu birim hasar görürse robotu görmemiz zorlaşıyor. Tamamen saf dışı kalırsa artık robota ulaşamıyoruz. Bu birimin sağlam olanlarını seçmekte yarar var.

FORCE FIELD: Koruma kalkanı. Robotun gövdesine çarpmaları önlemek için kullanılıyor. Belli bir güçte enerji çıkararak düşmanı gövdeye çarpmadan az önce yok ediyor. Hasar görmüş bir force field gövdeyi koruyamaz ve fazla sağlam olmayan gövde parçalanabilir.

WEAPON: Güvenebileceğiniz yegane dostunuz, silahınız. Oyunda oldukça fazla silah seçeneği var. Sakın en pahalı silah en iyi silahtır fikrine kapılmayın. Böyle olmadığını acı bir tecrübeyle anlarsınız. Özellikle eski model silahlardan uzak durun. Bir de 10. level'da adamın biri bu level'ı uzi ile bitirebilirseniz size 45.000 Yen vereceğini söylüyor. Sakın aldanmayın.

DRIVE UNIT: Robotunuzun can damarı. Bölümleri bitirmeniz drive unit'inizin sağlamlığına ve hareket yeteneğinize bağlı. Genellikle ağır yük taşıyabilenleri tercih edin, yoksa oyunun sonunda bir merdiven dahi çıkamayıp yenik düşersiniz.

ARMOUR: Zırhınız. Size yapılan atışları karşılar. Çapışmaları karşı ise hiçbir koruyucu özelliği yoktur. Benim favorim Hvy. Plastic ve Mandalore. Hem hafif hem de oldukça sağlamlar.

Robotumuzun bölümleri bu kadar. Bu araçları şehirdeki mağazalardan alabilirsiniz. Şehirde bulunan bölümler ise şöyle:

METEORITE:

Birinci elden mal satar. Malları biraz pahalıdır ama en son çıkan ürünler burada bulunur. Listeden istediğiniz malı seçip alabilirsiniz.

TOPE:

Müşterek bahis bölümü. Para kazanmanın en iyi yoludur. Ekranın solunda bulunan tablodan size en uygun bahis türünü seçip para yatırın. Eğer bölüm sonunda bahisi yerine getirmişseniz paranızı alırsınız. Bahis tipleri ise şöyle:

Time Left 0 Min.: Bölümü tam zamanında bitirmeniz içindir. Saniye sayacı 0'ın altında olmamalıdır. Eksiye düşüldüğünde bahis kaybedilir.

Time Left 1 Min: Yukarıdakinin aynısıdır fakat 1 dakikanın altına inmeden bölümü bitirebilmeniz gerekir.

Survive Level: Bölümü canlı olarak bitirmeniz yeterlidir, zaman sınırı yoktur. Genelde en kolay bu bahisten para kazanılır.

Accuracy %x: Nişancılar için geçerlidir. %x kadar tek atışta düşmanı öldürmeniz gerekir. Atılan mermi sayısı önemlidir. Üçlü veya daha fazla atış yapan silahlar dezavantajlıdır.

Even Hits: Bölümü bitirdiğinizde öldürdüğünüz düşman sayısının çift sayı olması gerekir.

Odd Hits: Yukarıdakinin aynısıdır, fakat bu sefer öldürülen düşman sayısı tek olmalıdır.

Kills X: X sayısı kadar düşman öldürmek gereklidir. Bazen bilgisayar burada hile yapıyor dikkatli olun.

No Kills: Bölümü bitirene kadar kimseyi öldürmemeniz gerekiyor, en zor bahis budur.

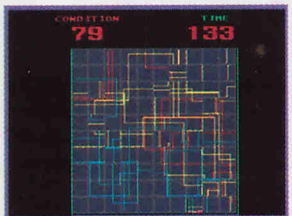
BIGALS:

Şehrin elden düşme mallarını satan ve alan kimsedir. Malları biraz kullanılmış olmasına rağmen oldukça ucuzdur. Ayrıca elinizdeki kullanmadığınız malları burada satabilirsiniz.

WORK SHOP:

Robotunuzun parçalarını burada değiştiriyorsunuz.

REPAIR:



Bozuk devrelerin tamiri o kadar zor değil.

Tamir bölümü. İki tür tamir imkanınız var: birincisi otomatik tamir (tabii ki pahalı), ikincisi ise kendinizin tamir etmesi. Kendiniz tamir ederseniz, belli bir para karşılığında süre satın alıyorsunuz. Bundan sonra karşınıza bir devre çıkıyor. Devreyi tamir etmek size kalmış.

SID'S TAVERN:

Buarada kanun dışı malzemeler ve bir sonraki bölüm için kanunsuz bilgi satılıyor. Eğer bölümde robotunuzu kaybederseniz kanunsuz parçaları sigortadan geri alamıyorsunuz. Ne yazık ki en iyi malzemeler de burada satılıyor.



Ligin üst sıralarına çıkmak için iyi bir robota sahip olmak gerekir.

LEAGUE:

Ligdeki durumunuz.

GO:

Bölüme başlama emri. Buradan sonra gerekli sigorta işlemleri yapılır ve bölüme başlanır. Oyuna biraz alıştıktan sonra sigorta yaptırmayın, para yönünden bayağı tasarruf sağlarsınız.

oyun içinde kullanılan belli başlı tuşlar ise şunlar:

Space: Füze atmak için kullanabilirsiniz.

Return: Return'e bastığınızda robotunuz hızla ilerler. Ancak bu sadece bazı bölümlerde verilen özel bir ateşleyici sayesinde olabilir.

Help: Load ve Save işlemleri buradan yapılır.

Esc:Bölümden çıkış için kullanılır.

Her Yönüyle çok iyi olan bu oyunu ne pahasına olursa olsun kaçırmayın. Oynaması çok zevkli, üstelik tek diskette. Bu günlerde böylesini bulmak inanın çok zor.

BARIŞ OKAN

SES 92

Zepplin Games
1 Disket
1 MByte
Billboard'da
3 numara

GRAFİK 88

GENEL 95

PC

PC - IBM - AMIGA - C 64 - PC - IBM - AMIGA - C 64

AMIGA

HARDWARE & SOFTWARE

Commodore

C 64



* *AİDATA 286 /386 / 486 /DX / SX SİSTEMLERİ PC SATIŞI..*
* *40 / 80 / 120 / 160 MB HARDDİSKLER / EXTRA RAM SVGA - MONO MONİTÖRLERİ..*
* *AMİGA 500 / PLUS / 600 / 1200 BİLGİSAYARLARI DONANIMLARI / 1084 SP1 MONİTÖRLER / DRIVER*
* *COMMODORE 64 ÜRÜNLERİ / 1541 II DRIVER DESTEK ÜNİTELERİ / MULTİ ICE / KARTUŞLAR*
* *SINIRSIZ PC / AMİGA / C 64 OYUN, UTILTY, DERS PROGRAMLARI ARŞİVİ, EN YENİ OYUNLAR..*
* *ZENGİN AKSESUAR / JOYSTICKLER / DD,HD, 3.5, 5.25 HER MARKA DİSKETLER, KUTULAR.*
* *PRINTER ÇEŞİTLERİ / ŞERİTLER / TEKNİK ÜRÜNLER / KİTAP VE YAYINLAR / DERGİLER*
* *CLUB CONCORDE'E ÜYE OLARAK İNDİRİMLİ ALIŞ VERİŞ İMKANI / CLUB HİZMETLERİ..*
* *TÜRKİYE'NİN VE KIBRIS'IN HER YERİNE APS ÖDEMELİ SİPARİŞ, GÖNDERİLİR...*
* *BÜTÜN CİHAZLARIN GÜNÜNDE BAKIM VE TAMİRİ, SORU VE SİPARİŞLERİNİZ İÇİN BİZİ ARAYIN...*

TAKSİTLİ SATIŞLARIMIZ VARDIR.

BİLGİSAYAR ALIRKEN BİR DE BİZE DANIŞIN !!!



aidata
Computer Systems

CLUB

CONCORDE

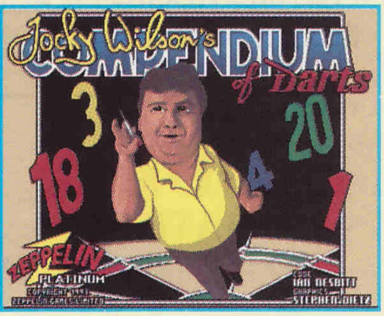
COMPUTER CENTER

BEYOĞLU TİCARET MERKEZİ, ORTA ÇARŞI NO: 65 GALATASARAY
TEL. : 251 31 23 TAKSİM / İSTANBUL

Jocky Wilson's COMPENDIUM of darts

SPORT SIMULATION

Nişancılar buraya. Sizlere özel çok iyi bir dart oyunu var. Yine Zeppelin'den, Universal Warrior harikasını yaratan adamlardan. Bu adamların tek disk hobisi var galiba. Oyunumuz da tek disk. İyi bir arkadaşınızı yanınıza alın ve oyunun zevkini çıkarın. İyi bir arkadaş diyorum çünkü sevmediğiniz biriyle oynarsanız kolaylıkla katil olabilirsiniz. Ayrıca Jocky Wilson'la da oynarsanız onu öldüremeyeceğiniz için sizi tımarhaneden toplayabilirler.

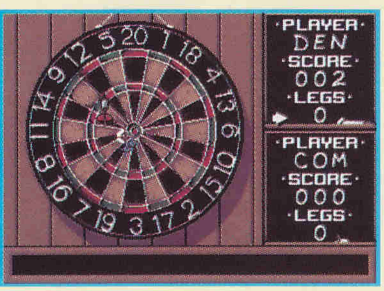


Jocky'i merak ediyorsanız işte bu adam o.

Oyunun oynanışı çok basit. Ben yine de biraz anlatacağım. Karşınıza hedef tahtası geldiğinde nişan alıp ateşe basıyorsunuz. Yapmanız gerekenlerin hepsi bu kadar. Nedense eliniz biraz fazla titiriyor. Onun için yapabileceğim bir şey yok. Aslında oyunun bu kısmında programcılar biraz işin kolayına kaçmışlar. El titremesi biraz daha az olabilirdi. Atışın gücü ve fağsolun ayarlanması için göstergeler koyulabilirdi. Ayrıca yer çekimi göz önüne alınarak dart yukardan aşağıya doğru bir eğim çizebilirdi. Böylece oyun biraz daha simulasyon kalıplarına oturdu. Bu eksikliklerine rağmen oyun zevkinden bir şey kaybetmiyor.

Disketi takıp da oyuna başladığınızda karşınıza altı değişik oyunun menüsü geliyor. Bu oyunların oynanış mantığı ise:

FOOTBALL: Her tur üç atış yapılır. Ekranın altında nereye atış yapılacağı yazılıdır. Bu arada size biraz dart tahtasından bahsedeyim. Numaraların altında baklava gibi ayrılmış yerlerin siyah renklileri 1x'dır. Yani 20'nin altında bulunan siyah renkli kısımlar 1x20 olarak adlandırılır. Bu siyah yerler birisi tepeden birisi de ortadan geçmekte olan iki parça tarafından ayrılmıştır. Ayıran parçaların birisi kırmızı biriside yeşildir. Üsteki bölüm yani rakama yakın yer 2x'dır (örnek 2x20). Daha alttaki ve daha küçük olan bölüm 3x olarak kullanılır. En ortadaki kırmızı bölge 1x50, etrafında ki yeşil bölge ise 1x25'dir. İşte ekranın altında yazan rakamlar nereye atış yapacağınızı bu şekilde belirtir. 3x18 diyorsa 18 altında kalan küçük bölgeyi vurmanız gereklidir. Her isabetli atış bir puandır ve 10 puana gelen ilk ayağı kazanır. Oyuna başlamadan önce belirtildiği kadar ayak kazanan kupanın sahibi olur.



Hedefi tutturmak o kadar kolay değil. Uğraşın bakalım.

SCRAM: Oyun iki turdan oluşur. İlk turda taraflardan biri işaretleyicidir. Altta yazan bölgeyi vurursa o rakamın hepsini oyuna kapatır. Diğer yarışmacı ise altta gösterilen bölgeyi vurmak zorundadır. Tabi altta yazılan bölgeler kapatılan bölgelerden olamaz. Tüm bölgeler kapatıldığında oyunun ikinci turuna başlanır. Bu sefer diğer oyuncu işaretleyici olur. Bu turunda sonunda yapılan puanlar karşılaştırılır ve fazla puan alan taraf ayağı kazanır.

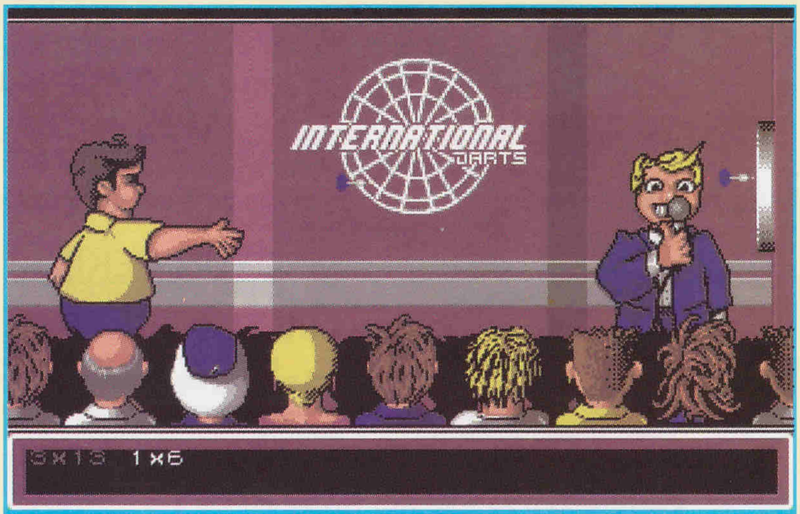
vurulursa 3 puan alınır. Bölge ıskalanırsa fakat işaretlenmiş rakamın her hangi bir yeri vurulmuşsa 1 puan, rakamda ıskalanırsa hiç puan alınmaz. Rakipler iki ayrı rakama 6 atış yaparlar. Puanların toplamı 40'ı geçen ayağı kazanır.

501: Her iki oyuncu da 501 puanla oyuna başlar. Vurulan bölgelere göre puanlar 501'den çıkarılır. Örneğin, 3x20 vurulursa 60 puan 501'den düşülür. Ekranın altında devamlı 3x20 yazmasının sebebi en yüksek puan olmasıdır.

Oyunu kazanmak için 501 puanı 0 puana indirmek gerekir. Eğer son atılan bölge puanı sıfırlamıyorsa yani eksi yapıyorsa sıfırın altında kalan puanlar ikiyle çarpılarak puan hanenize eklenir. Sıfıra ilk ulaşan taraf ayağın galibi olur.

10 DART CENTURY: Her iki oyuncuda onar atış yapar. Amaç 100 puana ulaşmaktır. Altında kalınırda veya üstüne çıkılırsa kaybedilir. Ekranın altında yüze ulaşmak için nelerin vurulması gerektiği yazar. Yani hiç ıskalamamanız gerekli.

Oyunlar bu kadar. Oyun tipini seçtiğinizde karşınıza ikinci bir menü çıkar. Soldan sağa;



Jocky'nin şahane atışlarından biri yine hedefi vurmuş.

BOWS: Oyunun başında yarışmacılardan biri atış yapar. Dartın saplandığı yer beyaz bir daireyle işaretlenir. Daha sonra her iki tarafta üçer atış yaparak beyaz bölgeyi vurmaya çalışırlar. Her isabetli atış 1 puandır. Üç atışın sonunda diğer oyuncu atış yaparak bölgeyi belirler. 21 puan alan oyuncu ayağın galibi olur.

SHANGAI: En zor oyunlardan biridir. Bilgisayar bir bölge seçer. Bu bölgede atış yapılacak alan ekranın altında yazar. Bölge

1-Pub: Aslında burası bir zorluk derecesidir. Tek kişilik oynarken rakibiniz Jocky Wilson olacağından tabi ki oyunun bir zorluk derecesi olması gerekir. Yoksa Jocky bizleri siler süpürür. Bar şampiyonasında Jocky oldukça vasat bir oyun çıkarır. Tam yeni başlayanlara göre. Ekranda arka planda bilinen bar manzarası vardır. Oyunun güzel kısmı rakip atış yaparken hedef tahtasından vurulan yeri aynı zamanda simule etmesi. Yani ıskalarsa hedef tahtasından

da bunu rahatça görebilirsiniz. Şimdi oynamadan "Ne anlatıyorsun, tabi ki hedef tahtasından ıskalayıp ıskalamadığı belli olur." demeyin. Rakip atış yaparken hedef tahtasını yan ve uzaktan görüyorsunuz. Yani hedef tahtası siyah bir dikdörtgenden ibaret.

2-COUNTRY: Bölge şampiyonası. Tabi Jocky burada daha iyi oynuyor. Pub'la aralarında korkunç bir zorluk farkı var. Burası beni epey zorladı. Arkaplanda ise bölge yarışması manzarası hoş ama daha iyilerini gördüm. Hedef tahtasında ki skorbordlarında değişmesi iyi düşünülmüş bir ayrıntı.

3-INTERNATIONAL: Zorluğu hayal bile edemezsiniz. Jocy hiç ıskalamıyor. Zaten ıskalasa da ne olur? Bilgisayar öyle yerleri vurmanızı istiyor ki anlatamam. Ancak iki kişi oynarken bu bölgeler oyunun uzaması açısından yararlı olabilir.



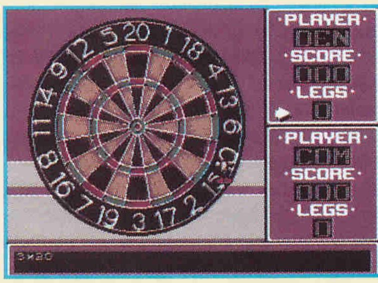
Bölge şampiyonu olabilirsiniz, peki ya dünya şampiyonu olabilir misiniz ?

4-PLAYERS: Oyuncu seçme yeri. Kaç oyuncu oynanacağının seçildiği yer. Birden fazla oyuncu oynarsanız buradan ayarlıyorsunuz. Bilgisayara karşı oynamak istemiyorsanız da buradan ayarlıyorsunuz. Sanırım bu kadar açıklama yeter.

5-1ST MENÜ: Hani oyunun seçildiği ekran vardı ya, hani ilk menü denebilecek ekran. İşte buradan oraya köprü olarak bu ikonu kullanabilirsiniz.

6-START: Bu bölümde oyun tipine göre değişen resimler geliyor. Hepsinin anlatmak istediği de "Oyuna buradan başlayın".

Basit, yormayan, zevkli ve herşeyden önemlisi binlerce disket değil. Abarttım, yüzlerce disket değil. Bütün anlayış düzeylerine hitap ediyor. Hatta örümcek kafalılar bile bu oyunun oynanışını çözebilirler. Çok iyi bir aile oyunu olur. Tabi aileniz çok hırslı kişilerden oluşmuyorsa. Çünkü bazen bilgisayar acayip adam kayırıyor. Bir oyuncuya vurması için 1x20 verirken diğerine 3x14 filan verebiliyor. Kısacası babanızı veya annenizi yanınıza alıp bu oyunu rahatlıkla oynayıp dayak yiyebilirsiniz. Hatta evlatlıktan kolayca reddedilebilirsiniz. Hatta hatta evden bile hemen kovulabilirsiniz. Kardeşinizle oynarsanız düşman kardeşler olabilirsiniz. Kardeş katili ya da maktulü de olabilirsiniz. Ve hatta evinize bir dart seti alıp insanları bunların dartlarıyla vurabilirsiniz.



Şampiyonalar değiştikçe puan tabloları da güzelleşiyor

Yukarda saydığım nedenlerden ötürü ve en büyük ayrıcalığı olan tek disket olma koşulu yüzünden neden bu oyunu almayacaksınız? Gidin ve günümüzde para bile etmeyen paraya kıyıp bu oyunu alın. Garantisi benden.

Bu kadar ucuza iyi bir oyunu da bir daha zor bulursunuz. İyisi mi kaçırmayın. Söylemesi benden.

BARIŞ OKAN

SES 90

ZEPPELIN
1 Disket
1 MByte
Billboard'da 3 numara

GRAFİK 85

GENEL 95

The Lost VIKINGS



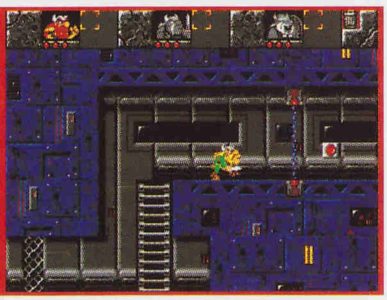
Her yıl olduğu gibi, herkes sabırsızdı. Nasıl olunmaz, az sonra tüm hasat kaldırılmış olacak ve tüm vikingler şenliklere başlayacaktı. Neler yapılmazdı ki bu şenliklerde, her türlü eğlence, dans, müzik, yarışmalar ve sonunda günün yorgunluğunu atmak için kocaman bir ziyafet sofrası.



3 silahşörler yola çıkmaya hazırlanıyor.



Ziyafet sofrasını kurmak için kendine güvenen erkek vikingler gün boyunca avlanırlar, ve akşam sofrasına en çok yemeği getiren viking ödüllendirilirmiş. O günkü av yarışmasınınise 3 büyük adayı varmış. Bunlar evleri köyün biraz dışında olan ve her üçünün de değişik özellikleri olan Eric, Baleog ve Olaf'mış. Zorlu bir avdan, müthiş bir ziyafetten ve her bir viking'in "Ben sizden daha iyiydim!" diye böbürlenmelerinden sonra bizim 3 kafadar evlerine gidip uyumuşlar. Ancak.. Bu sırada, gökyüzünde, yükseklerde bir yerde, evrensel hayvanat bahçesi sahibi de gün boyu yapılan av partisini izlemiş ve hayvanat bahçesine bu küçük mavi gezegenden dahil edeceği çok hoş 3 yaratık belirlemiş.. Bilin bakalım kim bunlar??



Dikkat etmeniz gereken nokta kahramanlarınızın hepsinin canlı kalması.

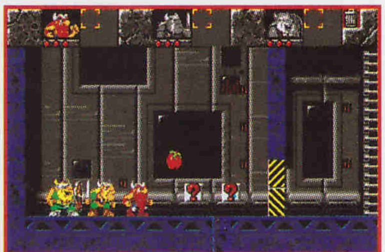
Evet, işte bizim The Lost Vikings'de yapmamız gereken, kaçırılan bu 3 viking'i dünyalarına geri döndürebilmek. Bu şüphesiz kolay değil, özellikle her viking'in ayrı ayrı özelliği olduğunu ve birinin diğeri olmadan yapamadığını düşünürseniz.

Herşeyden önce bu 3 viking'i tanıyalım:

ERIC: Eric'in en iyi yapabildiği şeyler koşmak ve zıplamak. Sahip olduğu en iyi şeyler ise çok iyi bir çift koşucu ayakkabısı ve sağlam bir kafa. Oyunu eğer Joy ile oynuyorsanız ateş tuşuna bastığınızda Eric zıplar. Eğer koşarken "D" tuşuna basarsanız önüne çıkan bir duvara veya engele kafa atar.

En sevdiği film "The Running man".

En sevdiği söz "Düşman tarafından küçük parçalara ayrılmaktansa koşup zıplayıp oradan kaçmak daha iyidir!"



Yardımlaşarak geçemeyeceğiniz level yoktur.

BALEOG: Baleog grubun kabadayısı. Dövüş sanatı ondan sorulur. Bu 3 Viking içinde düşmanlara karşı koyabilen, elindeki kılıç ve okuyla saldırabilen tek kişi. Joy'da ateş tuşuna bastığınız an kılıcını savuran Baleog, "D" tuşuna bastığınızda ok atar. Bu kadar güçlü ve saldırgan birinin tek bir eksikliği var; o da kesinlikle kendini savunamaz olması.

Eğer karşısında 2 veya daha fazla düşman varsa, kesinlikle Olaf'ın arkasında durup onun kalkanının güvencesinde olması lazım.

En sevdiği film "Conan the Barbarian".

En sevdiği spor "Squash".

OLAF: Olaf ise grupta devamlı suratında bir gülümsemeyle dolaşan kişi ve kesinlikle en tombulları. Olaf'ın özelliği ise yanındaki kalkanı. Bu kalkan sayesinde düşmanların önünde durup diğer arkadaşlarını koruyabilir veya "D" tuşuna basmanızla beraber kalkanını bir paraşüt gibi kullanıp yüksek yerlerden yavaşça aşağı süzülebilir.

En sevdiği film, içinde "yemek" lafı geçen herşey.

En sevdiği oyuncağı ise Elvis adındaki küçük sarı şişme ördeği.

Kahramanlarımızı tanıdıktan sonra biraz da oyunumuzu tanıyalım. Oyunun amacı, bu 3 kayıp Viking'i zaman içinde, gezegenden gezegene dolaşarak evlerine geri döndürmek. Her gezegen (veya her ana bölüm diyelim) birçok alt bölümdem oluşuyor. Her ana bölüm sonunda kahramanlarımız bir çeşit girdap sayesinde bir sonraki ana bölüme ulaşıyorlar. Oyunu zorlaştıran en önemli faktör, oyun sırasında kesinlikle kahramanlarımızdan birini bile öldürmememiz gerekmesi. Bölüm sonlarındaki EXIT yazısına tüm Viking'leri sağ sağlim ulaştırmamız gerekiyor. Eğer başaramazsanız bölümü baştan oynamak zorundasınız. Oyunda kullanılması gereken birçok tuş var, ancak oyun öyle güzel bir biçimde sunulmuş ki, herşeyi oyun size zamanla öğretiyor. Soru işaretleri olan yerlere her geldiğinizde size kahramanlarımızın yeni yeni yetenekleri tanıtılacak, bazı zor durumlarda ne yapmanız gerektiği gösterilecek. Ancak tabii ki oyunun ilerideki bölümlerinde böyle ipuçları bulmayı beklemeyin. Bölümler gittikçe büyüyor ve geçmesi daha da zorlaşıyor. Karşınıza çıkan yeni yeni düşmanlar da cabası.



İşte bir level daha bitti. Sıradaki gelsin.

Biraz oyunda kullanılan tuşlara bakalım. Herşeyden önce 3 karakteri aynı anda yönetemediğimize göre, yönettiğimiz karakteri seçeceğimiz bir tuş olmalı. Doğru, bu tuş DEL tuşu. DEL'e her bastığımızda bir sonraki kahramanı kontrol edeceğiz. Oyunu oynarken topladığımız materyalleri kullanmak için TAB tuşuna basmamız gerek (Ctrl tuşunun üstündeki tuş). TAB'a basınca adamımızın elindeki eşyalardan kullanmak istediğimizi seçeriz. Daha sonra yine TAB'a basarak çıkarız ve "E" tuşuna basarak o aleti kullanırız.

Kahramanlarımız yollarda çok çeşitli maddeler buluyorlar. Mesela ilk bölümde toplayacağınız domatesler enerji verirler (adamların enerjilerini resimlerinin altındaki kırmızı noktalardan anlayabilirsiniz). İkinci bölümde domateslerin yerini et alıyor. Büyük biftekler 2 enerji doldururlar. Bombalarla istediğiniz bir yeri havaya uçurabilir, Smart Bomb'larla (dört yana ok gösteren alet) ekrandaki tüm düşmanları yok edebilirsiniz. Kapıları açmak için aynı renkteki anahtarlara ihtiyacınız olacak. Adamınızın inventory'sinden gerekli anahtarı seçip, kilidin önüne gelip "E" tuşuna bastığınız anda kapı açılacaktır.

Evet, Lost Vikings hakkında yazılacak daha fazla şey yok. Aslında bu oyunun orjinalinin yanında kullanma kılavuzu verdiklerinden bile şüpheliyim, çünkü benim size yukarıda anlattığım şeylerin çoğu oyunun kendi içinde size teker teker öğretiliyor. Bu oyun platform ve zeka oyunu sevenler için bir ilaç. Humans ve Gobliins karışımı bir oyun ve kesinlikle kaçırmamanız gerekiyor. Adamlarınızın birbiriyle konuşurken yaptıkları espriler çıldırtıyor. Tüm bunların üstüne, en bi kral ***AMIGA*** derginiz sizlere böylesine yeni bir oyunun tüm bölüm şifrelerinin de verince bu oyunu almanız kaçınılmaz oluyor.. Eh, sizler için biraz uğraştım ama helal osssun... Sevgiler..

CAN YALÇIN

STRT	VLCN	JNKR	FNTM
GR8T	QCKS	CBLT	WRLR
TLPT	PHR0	H0PP	TRPD
GRND	C1R0	SMRT	TFFF
LLM0	SPKS	V8TR	FRGT
FL0T	JMNN	NFL8	4RN4
TRSS	TTRS	WKYY	MSTR
PRHS	JLLY	CMB0	
CVRN	PLNG	8BLL	Hepsi
BBLS	BTRY	TRDR	bukadar.

SES 75

INTERPLAY PROD.
2 Disket
1 MByte
Billboard'da 7 numara

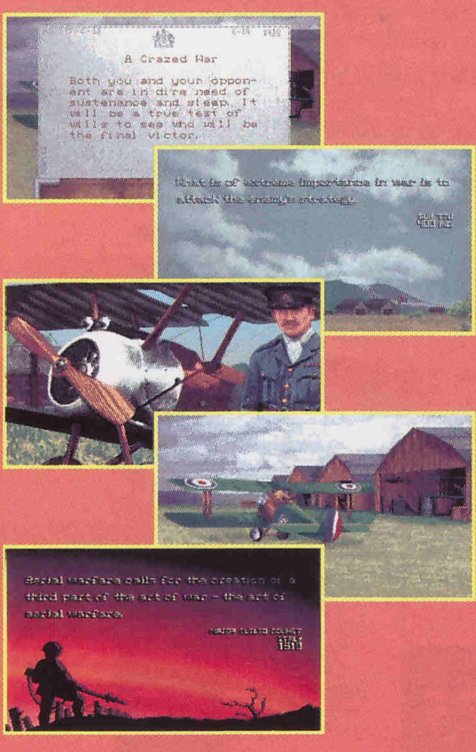
GRAFİK 85

GENEL 80

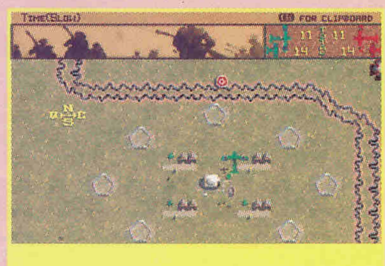
ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES

STRATEGY

Can yoldaşım, sevgilim Amiga'm olmasa uykusuz kaldığım geceler ne yapardım bilemiyorum. Hele bir de oynanacak iyi oyunlar sırada beklediğinde, insanın uykusunun kaçması ayrı bir keyif oluyor. Zaten biz Amiga'cılara 24 saat yetmiyor. Günleri 48 saate çıkaralım.Bir de 24 saatte 48 saat çalışan ve bizlere oyunları hazırlayan Software House'lar var.Şimdi yiğidi ye hakkını yeme, onlar olmasaydı halımız nice olurdu. Her ne kadar ülkemizde oyunlar kanunsuz kopyalanıyorsa da mali sorunların bu işlemi böyle gerektirdiğine inanıyorum. Yoksa kimsenin emeğinde gözümüz yok bizim. Millet oyunları bizim mali dengelerimize göre ayarlarsa biz de herhalde gidip orjinal oyun alırız. Neyse sözü fazla karıştırmadan işte Microprose'un yeni Hit'i karşınızda. Savaşların savaşı HAVALARDA SAVAŞ.



Microprose firması tarafından yapılan (ne yazık ki Sid Meiyer imzası yok) ve hepinizin beğeniyle oynayacağına inandığım bir arcade strategy. Oynanabilirliğinin fazla olması, grafiklerin güzelliği ve oyunun çeşitli zorluk derecelerinin bulunmasıyla her Amiga'cıya hitab ediyor.

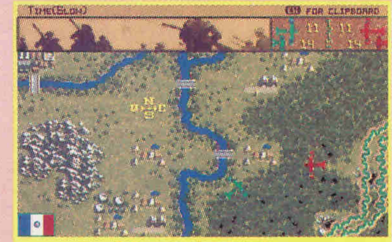


Stratejinizi çok iyi belirlemelisiniz.

Oyun 1. Dünya Savaşında geçiyor. Çeşitli milletlerin birbiriyle kapışmalarından enstantaneler bulunuyor. Almanya, Prusya, Avusturya-Macaristan, Fransız ve hatta Japon birlikleri bile bu oyunun konusu olmuş durumda. Japonların Birinci Dünya Savaşıyla ne alakası var demeyin. Kolaysa bu oyunda Japon'ları yenin de görelim. Oyunun en zor bölümlerini Japon avcı uçakları oluşturuyor.

2500 yıl önce Çinli savaşçı Sun Tzu savaş sanatını yazmıştı... Ve şimdi göklerdeki eski savaş sanatı... Bu oyunun açılış ekranındaki ilk cümle. Eğer eskiden söylenmiş sözleri çok seviyorsanız bu oyunda bolca bulabilirsiniz. İngilizcem yok demeyin, İngilizce bilen birini bulun ve tercüme ettirin. Böylece yeri geldiğinde büyük laflar edip hava atarsınız.

Oyuna girdiğimizde ise karşınıza bir menü çıkıyor. Bu menüde sırasıyla:



Etrafı bombalarken düşman uçaklarına da dikkat edin.

1-Go to war: Savaşa başlama.

2-Continue Saved Game: Kayıt ettiğiniz oyuna devam etme. Oyunun ileri bölümleri çok uzun sürdüğünden eksik olmasınlar yapımcılar bizleri düşünüp Save seçeneğini koymuşlar.

3-Training: Uçuş ve bombalama eğitimi almak için birebir.

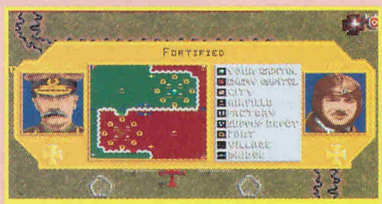
4-Game Options: Oyundaki ses ve benzeri efektleri ayarlamak için kullanılıyor.

5-Campaign Editör: Bu editörün dergimizin editörüyle bir alakası yoktur. Bu ekranda Avrupa haritasını görebiliyorsunuz. Ayrıca yeni gurup yaratma, gurubu değiştirme ve yeni gurubunuzu save etme imkanınız var.

6-Game Credits: Oyunu yapanları görme olanağını veriyor.

7-Exit: Oyundan çıkma .

Oyuna girmek için Go To War seçeneğini seçin ve oyuna başlayın. İkinci ekranda size istediğiniz senaryoyu seçme imkanı sağlanıyor. İlk başlayanlar için Beginners Luck tavsiyem. Uzmanlığınızı arttırdıkça ileri senaryoları oynayabilirsiniz.



İşte yakışıklı komutanlarımız.

Görevi seçtikten sonra karşınıza çıkan ekranda ise sırasıyla:

1-Begin The Campaign: Senaryoya başlama

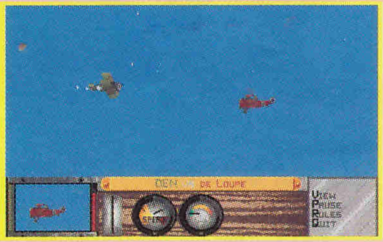
2-Read the Story: Seçtiğiniz görevin tarihi hikayesi.

3-Look At Rules: İşte burası çok önemli. Burada çok güzel hile yapabiliyorsunuz. Oynayabileceğiniz tarafı (green-red), düşman uçaklarının görüş mesafesini, yaralı uçakların onarım hızını, vurulan hedeflerin onarım hızını, dağların yüksekliğini, Uçakların menzil uzunluğunu, Fabrikaların avcı ve bombardıman uçağı imalat hızını ayarlıyabiliyorsunuz.

Girdiğiniz ekranlardan Esc. tuşu ile çıkabilirsiniz.

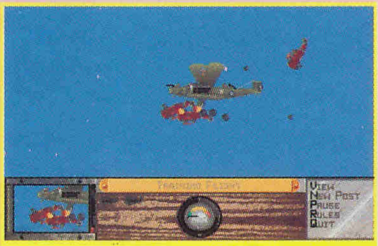


Butün bunları öğrendikten sonra artık oyuna başlıyabilirsiniz. Başlangıçta ekranın haritasını ve harita üzerinde şehirlerin, başkentlerin, hava üstlerinin ve malzeme depolarının yerlerini gösteriyor. Ekranın sol üst köşesinde sizin ve düşman uçaklarının sayısını ve hemen altında sizin uçaklarınızın menzilini görebilirsiniz. Sol tarafta ise Time seçeneği size oyunun hızını gösteriyor. Ateşe basarak zamanı değiştirmek sizin elinizde. Yine sol tarafta bulunan küçük ekrandan savaş haberlerini alabiliyorsunuz. Örneğin düşman bombardımanını ve yeni guruba katılan pilotlar buradan size bildiriliyor.



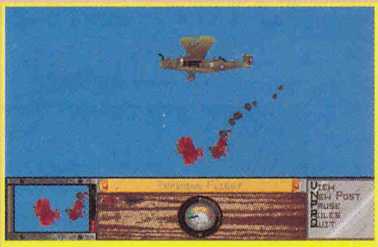
İşte oyunun en zevkli bölümü.

Artık saldırı zamanı geldi. Pointer'ınızla kendi hava alanlarınızın üzerine gidin. Pointer'ınız büyüteç halini aldığı zaman ataşe basın. Karşınıza havaalanında bulunan pilotların listesi çıkar. Sağ taraftaki pilotlar avcı uçaklarının, sol taraftakiler ise bombardıman uçaklarının pilotları. Maksimum 3'er adet uçak seçebiliyorsunuz. Uçaklarınızı seçtikten sonra Uçuş Yüksekliği (altidue), Gurubun Hızı, Uçuş Düzeni (formation)-tavsiyem Defensive uçun-, ayarlamalarını yapın. Orders seçeneği ile isterseniz tek bir hedefi vurup (single attack) üssünüze dönebilir, isterseniz hedefi yok edinceye kadar bombalayıp (destroy target), seçeceğiniz bir üsse inebilirsiniz. İşlemleri bitirdikten sonra sıra hedefleri seçmeye geldi. Öncelikli hedefler Düşman havaalanları, fabrikalar ve sınırlardaki kırmızı kısımlar (bu bölgeler düşmanın saldırısının kuvvetli olduğu yerleri göstermekte. Buralarda düşman ilerleyip sizin olan bölgeleri ele geçirebilir). Hedefinizi seçtikten sonra yapacağınız beklemek. Ancak bu arada başka filolar da gönderebilirsiniz. Savaş olmayan sınır bölgelerini bombalayarak buralarda bir üstünlük kurmak elinizde.



Dikkat edin vurulabilirsiniz.

Uçaklar havalandıktan bir süre sonra hedeflerin üzerine varacak ve size bombalamaya başlamanızı bildirecek. Şimdi **<B>** tuşuna basın ve ekrana gelecek olan fotoğraftan hedeflerinizn yerlerini görün. Mavi çember içindekiler hedefleri, kırmızı işaretliler ise uçaksavar bataryalarının yerini göstermekte. Bombacınızı seçtikten sonra hedeflerinizin üzerinden uçuş yönünü belirleyin (uçaksavarlara yaklaşmayın ısırıyorlar) ve bombardımana başlayın. Şimdi sıra bombaları atarak düşmanı tepelemeye geldi. Hedeflerin üzerinden geçerken ateşe basarak bombaları bırakın. Yönünüzü değiştirmek isterseniz Joystick'inizi sağa ve sola çevirin. İki tane hareket sisteminiz var.



Mermiler geçerken kafanızı eğin

Bunlardan kare şeklinde olan uçağınızın yönünü değiştirir. Çizgi şeklinde olan ise bombaları attığı yerdir. Manevra yaparken bu iki harekete dikkat edin. Return tuşu ile sık sık fotoğraftan yerinizi kontrol edin. Bombalama bittiğinde ıskaladığınız varsa tekrar vurma şansınız var. Düşman hedeflerini yok ettikten sonra kahraman olarak geri dönebilirsiniz.

Tabii düşman uçaklarının da boş durduğu söylenemez. Sizin yaptıklarınızı onlar da size yapıyor. Bu nedenle havaalanlarınızda avcı uçakları bulundurun. Böylece düşman uçakları yaklaştığı zaman siz de avcı uçaklarınızla onları avlayabilirsiniz. Hava savaşlarının başlangıcında o bölgede komik bir uçak resmi çıkıyor. **<D>** tuşuna bastığınızda hava savaşına başlayabiliyorsunuz. Uçakların kullanımı çok kolay. Bir shoot'em up oynar gibi savaşıyorsunuz. Bu arada kullanmanız gereken bazı tuşlar var. Bunlar şöyle:

Viev: Uçakların uzaktan görünüşü,
New Plane: Uçaklardan başka birini kullanmak için,
Pause: Oyunu durdurmak için,
Leave: Paraşütle atlamak için,
Escape: Kaçmak için kullanılıyor.

Bunların dışında sırf bombardıman uçaklarında tüfekçilerin yerini değiştirmek için kullanılan bir tuş var. tuşu sayesinde ön veya arka makineliyi kontrol ededbiliyorsunuz.

Evet dostlar bu aylık benden bu kadar. Size tavsiyem bu oyunu sakın kaçırmayın. Tek kelime ile çok iyi (iki kelime oldu) bir oyun.

Bu arada bir hatırlatma yapayım oyun esnasında disketleri A, B diye istemiyor.

A: Game, **B:** Airbase, **C:** Dogfight, **D:** Bomb disketi. Artık uçmaya ve düşmanı imha etmeye hazırsınız. Hepinize iyi şanslar.

Görüşmek üzere.

Barış OKAN

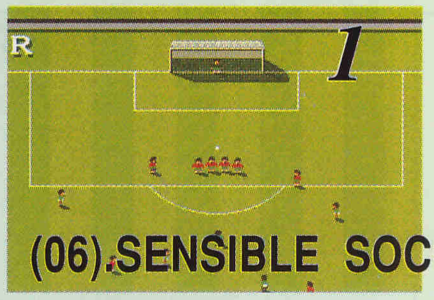


Güzel grafikler oyunu gerçeğe daha çok yaklaştırıyor.

SES		GRAFİK
70	MICROPROSE 4 Disket 1 MByte Billboard'da 4 Numara	90

GENEL 87

EN İYİ 50



(06).SENSIBLE SOCCER 1.1



(01).STREET FIGHTER II



(21). CHAOS ENGINE



(18). DESERT STRIKE

↔ 5.(05) ANOTHER WORLD
↗ 6.(77) SUPER FROG yg
↔ 7.(07) LEMMINGS 2
↔ 8.(08) LOTUS III
↘ 9.(04) BODY BLOWS
↔ 10.(10) MONKEY ISLAND II
↘ 11.(03) FLASHBACK
↘ 12.(02) KICK-OFF 2 + DATA
↘ 13.(11) PROJECT X
↘ 14.(13) SUPER TETRIS
↘ 15.(12) LOTUS II
↘ 16.(09) BAT II
↔ 17.(17) PIRATES
↘ 18.(15) SHADOW OF THE BEAST III
↘ 19.(16) THE MANAGER
↘ 20.(14) MOONSTONE
↘ 21.(20) WAX WORKS
↗ 22.(26) EYE OF THE BEHOLDER II
↗ 23.(37) CIVILIZATION
↗ 24.(28) TRANSARCTICA
↘ 25.(22) PINBALL FANTASIES

↗ 26.(29) FINAL FIGHT
↗ 27.(58) ALIEN BREED '92 yg
↘ 28.(23) WINGS
↗ 29.(47) NORTH & SOUTH
↗ 30.(53) A320 AIRBUS yg
↗ 31.(32) WING COMMANDER
↗ 32.(34) NICK FALDO'S GOLF
↗ 33.(119) TEST DRIVE II yg
↘ 34.(27) PREMIERE
↗ 35.(42) TURRICAN II
↗ 36.(172) PANZA KICK BOXING yg
↗ 37.(85) FORMULA 1 GRAND PRIX tg
↘ 38.(19) JAGUAR XJ220
↗ 39.(89) PREMIER MANAGER yg
↘ 40.(38) DUNE
↗ 41.(61) MEGALO MANIA yg
↘ 42.(24) DARK SEED
↗ 43.(49) ZOOL
↗ 44.(63) VROOM yg
↘ 45.(44) NO SECOND PRIZE
↗ 46.(62) SUPER CARS II tg
↘ 47.(41) EPIC
↗ 48.(105) CHUCK ROCK II
↘ 49.(40) SLEEP WALKER
50.(--) BUNDES. MANAGER 2 yg

TG: Listeye tekrar girenler, YG: Listeye yeni girenler

KATILMAK İÇİN:

En beğendiğiniz 20 oyunu beğeni sıranıza göre yazın. Kullandığınız bilgisayarı, yaşınızı ve adresinizi ekleyin. Eğer dergilerinizin bir arkadaşınıza gitmesini istiyorsanız, onun ad ve adresini ekleyin ve hemen adresimize gönderin. Gelecek ay kazanan siz olabilirsiniz! Adresimiz:

AMIGA Dergisi PK 41 - 81311 Bahariye İSTANBUL

Gelecek ay bir **AMIGA 500 +**, Optik Mouse ve abonelik veriyoruz ! Bu ay hediyeleri kazanan okuyucularımız ise:

Ş.YILDIRIM KAÇAK **21 MB HARD DISK**

ÖZHAN HASTAOĞLU **INFRARED MOUSE** - *CİHAN ALINGAN* **6 AY MP ve DERGİ ABONELİĞİ**

MARMARA BİLGİSAYAR'DAN

AMIGA DERGİSİ OKURLARINA BİR BÜYÜK HİZMET DAHA

LC 200 R
(Teknolojik Devrim)
3.400.000.-TL.
KDV Dahil

Star LC 200 R

Baskı Metodu	: Serial Dot Matrix		
Printer Kafası	: 9 Pin		
Baskı Hızı	:	12 cpi	10 cpi
	HS-Draft	225 cps	200 cps
	Draft	180 cps	150 cps
	NLQ	45 cps	37 cps
Baskı Yönü	: NLQ, HS-draft, draft mode: bidirectional, logic seeking		
	Graphic mode: unidirectional logic seeking		
LF (inç)	: 1/6, 1/8, 7/72, n/72 ve n/216		
Print Buffer	: 16 KByte		
Satır Uzunluğu	: 80 Kolon (10 cpi'da)		
Emulasyon	: ESC/P, IBM Proprinter III		
Fontlar	: NLQ : Courier, Sanserif, Orator, Script		
	Draft : Sanserif - Incl, italics		
Renkler	: Sarı, turuncu, kırmızı, yeşil, mavi, mor, siyah		
Boyutları (mm)	: 135 x 440 x 334		
Ağırlık (kg)	: 6.3		
Kağıt Boyutu	: A4		





StarJet SJ-48

Baskı Metodu	: Inkjet			
Printer Kafası	: 64 Nozzle (Textmode 48, IBM graphic 60, double height 64)			
Baskı Hızı	:	15 cpi	12 cpi	10 cpi
	Ekonomik	124 cps	100 cps	83 cps
	Yüksek Kalite	124 cps	100 cps	83 cps
LF (inç)	: 1/6, 1/8, n/60, n/72, n/180, n/216, n/360			
Print Buffer	: 28 KByte (Download'da 4 KByte)			
Emulasyon	: ESC/P, IBM Proprinter X24 E, NEC (graphic)			
Fontlar	: Roman, H. Gothic			
Boyutları (mm)	: 47.5 x 310 x 216.5			
Ağırlık (kg)	: 1.8			
Kağıt Boyutu	: A4			

SJ 48
(InkJet)
5.000.000.-TL.
KDV Dahil

SİPARİŞLERİNİZ İÇİN AMIGA DERGİSİYLE İRTİBAT KURUN
Tel: 9 (1) 349 96 35

Billboard

PUZZLE & QUIZ
1- Lemmigs 2
2- Super Tetris
3- Push Over
4- Dyna Blaster
5- Troddlers
6- Wizkid
7- Lost Vikings
8- Steg
9- Humans
10- Lemmings + data diskleri

RACING
1- No Second Prize
2- Lotus Turbo Challenge III
3- Lotus Turbo Challenge II
4- Nigel Mansell's World Champ.
5- Jaguar XJ
6- Road Rash 220
7- Super Cars 2
8- Stunt Car Racer
9- Vroom
10- Team Suzuki

ADVENTURE
1- Dark Seed
2- BAT II
3- KGB
4- Monkey Island II
5- Curse Of Enchantia
6- Ween - The Prophecy
7- The Legend of Kyrendia
8- Lure of Temptress
9- Secret of Monkey Island
10- Indiana Jones & Last Crusade

BEAT'EM UP
1- Street Fighter II
2- First Samurai
3- Myth
4- Body Blows
5- International Karate
6- Budokan
7- Final Fight
8- Pit Fighter
9- Double Dragon III
10- Ninja Wariors

FLIGHT SIMULATION
1- A320 Airbus
2- B-17 Flying Fortress
3- Wing Commander
4- Air Support
5- Shuttle
6- Flight of the Intruder
7- F-19 Stealth Fighter
8- A-10 Tank Killer
9- Red Baron
10- Birds of Prey

ARCADE ADVENTURE
1- Another World
2- Flashback
3- Beast III
4- Hare Raising Havoc
5- Indiana Jones & Fate of Atlantis
6- Mercenary III
7- Rome AD 92
8- Sword of Honour
9- Schelober's Quest For A R[illegible]
10- Heimdall

BAT & BALL
1- Pinball Fantasies
2- Arkanoid II - Revenge of DOH
3- Shuffle Pack Cafe
4- Bunny Bricks
5- Arkanoid
6- Botics
7- Pinball Dreams
8- Titan
9- Ballistix
10- Lords of War

ROLE PLAYING
1- Might & Magic III
2- Fate Gates of Dawn
3- Ishar
4- Eye Of The Beholder II
5- Abondoned Places 2
6- Waxworks
7- D.M. - Chaos Strikes Back
8- Son Of Empire
9- Legends Of Valour
10- Black Crypt

ARCADE STRATEGY
1- Elite & Elite II
2- D.Day
3- Universal Warrior
4- Armour Geddon
5- Transarctica
6- Flames of Freedom
7- Starglider II
8- The Killing Cloud
9- Pirates
10- Dragon's Breath

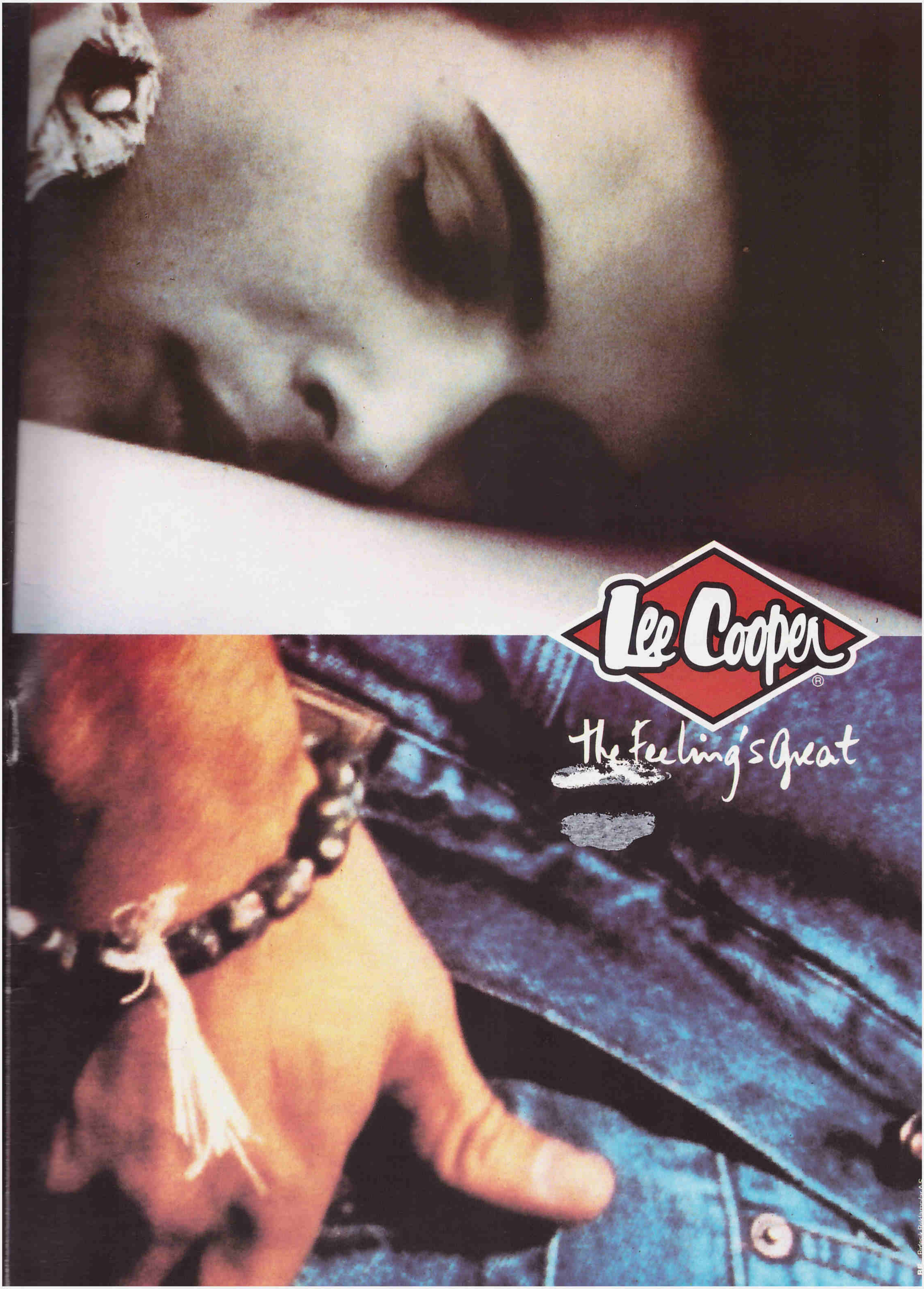
LAND & SEA SIMULATION
1- M1 Tank Platoon
2- Silent Service II
3- Team Yankee II
4- Team Yankee
5- Silent Service
6- Sherman M4
7- Operation Spruance
8- Conqueror
9- Advanced Destroyer Simulator
10- Red Storm Rising

PLATFORM
1- Sleepwalker
2- Arabian Nights
3- Traps & Treasures
4- Zool
5- Entity
6- Super Frog
7- Premiere
8- Lion Heart
9- Ugh
10- Joe & Mac - Caveman Ninja

STRATEGY
1- Power Monger + Data Disk
2- Utopia + Data Disk
3- History Line 1914-1918
4- A. Art Of War In The Skies
5- Civilisation
6- Populous II
7- Mega'lo Mania
8- Battle Isle - T. M. Of Chromos
9- Sim Earth
10- Romance of Three Kingdoms II

SHOOT'EM UP
1- Project X
2- Walker
3- Chaos Engine
4- SWIV
5- Desert Strike
6- Turrican 2
7- Silk Worm
8- Firehawk
9- Turrican
10- Simulcra

SPORT SIMULATION
1- GOAL!
2- Nick Faldo's Golf
3- J.W. Competition Of Darts
4- Kick Off II + Data Diskleri
5- Sensible Soccer 92-93
6- G.G. World Class Cricket
7- Jimmy White's WW Snooker
8- Football Tactician 2
9- Pro Tennis Tour
10- PGA Tour Golf + Data Disk


Lee Cooper
The Feeling's Great

30 Yıllık Kalite ve Güven:

Aygaz





LPG temin, depolama, dolum ve dağıtımının yanısıra, modern yaşamın gerektirdiği tüm dayanıklı tüketim ürünlerini, Türkiye çapında 1000'i aşkın bayii ile hizmetinize sunan **Aygaz; 30 yıldır kalite ve güveni evinize getiriyor, A'dan Z'ye tüm ürünleriyle rahatı ve kolaylığı yaşatıyor.**







AYGAZ

Aygaz

Koç